MSX NEWS



EXCLUSIF
LES NOUVELLES MEGA-ROMS

TECHNIQUE
LE BIOS

UTILITAIRES
BILAN PLUS
AACKOTEXT



BD-RÔLE
JOUEZ AU LOUP-GAROU



Juin-Juillet 1987 - N° 4 - 19 Francs - Belgique : 139 FB

SKOOTER

AMUSE LE CERVEAU, TORTURE LES DOIGTS...

COMPUTER 64K MSX PROGRAM

SKOOTER

un programme d'ordinateur

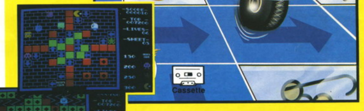
MSX

Cassette

3 1/2" Disk



créé par



Une conception de jeu toute nouvelle: Skooter!
Le robot intelligent Skooter est aussi rusé que toi à ce casse-tête de jeu d'adresse.

- Possibilité d'un enregistrement DEMO à haut score!



Eaglesoft Software Publishers • B.P. 3111 • 2301 DC Leiden • Pays-bas.

SOMMAIRE

NEWS

Toute l'actualité MSX !

TESTS

Les jeux les plus fous, explorés à fond !

EVASION

LE COIN DU PRO

Mettez votre MSX au travail avec des logiciels utilitaires !

TECHNIQUE

Savez-vous exploiter toutes les possibilités du MSX ?

LISTINGS

B.D. RÔLE



MSX NEWS est édité par SANDYX S.A. au capital de 250 000 F
89, rue de Charenton, 75012 PARIS.
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef : Jean-Michel Maman
Fabrication et administration : Isabelle Berté
Mise en page : Sophie Brunel
Abonnements : Marie-Aude Kreis
Collaborateurs : Jean-François Balaine, André Schmitt, Eric Von Ascheberg, Mehdi Alloula, Frédéric Hoang, Jamel Tayeb, Xavier
Correspondants permanents à l'étranger : *U.S.A.* : Mina Cosnefroy, *Japon* : Fuminori Takahashi, *Angleterre* : Christian Allwood, *Belgique* : Gérald Van Halteren, *France (nord)* : Patrick Wibaut
Composition : E.R.G.O. - 43.48.64.60 - **Photogravure :** PRS-PSC
Impression : Imprimerie La Haye-Mureaux- **Dépôt légal :** Juillet 1987 - N° 23673

EDITO

Vous avez entre les mains le numéro 4 de MSX News. Et si vous êtes un vieux fidèle du MSX, avouez que vous êtes étonné ! Car jusqu'à présent, vous n'aviez guère l'habitude de pouvoir lire à dates régulières un magazine traitant du MSX...

D'accord, nous avons une bonne semaine de retard, mais c'est quand même bien peu à côté de nos anciens concurrents ! Enfin, MSX News est là, et va s'efforcer de vous étonner à chaque nouveau rendez-vous. Ce numéro, par exemple, a huit pages de plus, huit pages nécessaires pour couvrir complètement l'actualité des nouveaux programmes de jeu (avec quelques exclusivités étonnantes !), et donner la place qu'ils méritent aux utilitaires, à la technique, et aux listings. Nous pensons ainsi pouvoir satisfaire tous les amateurs du MSX. Mais si vous trouvez que certains sujets ont été négligés, n'hésitez pas à nous écrire : nous sommes au service du standard MSX, et la vie d'un standard d'ordinateur, ce sont les problèmes et les découvertes de ses utilisateurs... Votre courrier doit nous aider à les connaître - à vous connaître - mieux encore. Attention : nous prenons des vacances comme tout le monde, et MSX News N°5 sortira le 15 septembre.

ABONNES

Ne vous affolez pas ! Vous recevez MSX News après sa sortie en kiosque. Nous n'y pouvons rien : MSX News n'a pas encore de numéro de commission paritaire, ce qui ne lui permet pas, entre autres, de bénéficier d'un routage-abonnement rapide. Cette situation changera peut-être en septembre prochain, nous vous en tiendrons informés...

Que de lettres ! Et - avouons-le en rougissant - que de félicitations ! La rédaction de MSX NEWS tient à vous remercier de votre confiance. Continuez à nous lire et à nous écrire : ces pages sont les vôtres !

I/O Error

A qui pourrais-je m'adresser pour "Récupérer" une disquette endommagée ? L'éternel "Disk I/O error" ne veut plus me lâcher et le DOS ne peut rien faire... MSX VIDEO CENTER propose "Le livre du MSX" aux éditions P.S.I. Pouvez-vous me dire s'il y a ou s'il y aura enfin un tome 2, comme promis dans le tome 1 ?... Pour terminer, bravo pour votre journal qui devient un vrai magazine "Technique" digne de ce nom ! Continuez à défendre le Standard, il en a besoin. En ce moment c'est l'hécatombe des revues qui, de près ou de loin, traitaient du MSX ! Dommage !
GREGEOIS Jean-Pierre,
BEZIERS

Réponse : Votre disquette est sans doute endommagée, il n'existe pas de moyen précis pour la récupérer. Essayez tout de même de faire une copie de tous les fichiers sur une autre disquette. Quant au tome 2, il n'est toujours pas paru à l'heure actuelle et on risque de l'attendre encore longtemps...

Pour mémoire

Je trouve votre magazine superbe par rapport à MSX Magazine. Existe-t-il une extension mémoire 64 Ko pour augmenter un MSX1 64 Ko en 128 Ko comme l'Amstrad ? (Pour pouvoir utiliser le basic-disc). Existe-t-il une cassette de démonstration de toutes les nouveautés sur MSX en bande VHS?
Un lecteur

Réponse : Il existe plusieurs extensions de ce type (Philips, Sanyo) mais elles ne sont pas disponibles en ce moment. Dommage, car cette extension est tout à fait possible. Il est même prévu qu'une extension 256 K sorte... Quant à la cassette vidéo, aucun éditeur n'en a eu encore l'idée.

Imprimantes

Messieurs,
Merci de prendre le relais d'une presse spécialisée malade d'on ne sait trop quelle épidémie, votre énergie semble au moins montrer que la passion et le professionalisme ne vous font pas défaut.
Merci encore pour vos précisions en ce qui concerne la cessation par Sony France des importations de Sony et alors que la FNAC de Metz enterre déjà le standard MSX, prenant comme source une brouille entre Philips et Sony.
Dans votre dernier numéro un lecteur soulève le problème de TEX d'Infogrames qui n'imprime plus en version MSX2, je n'ai pas encore pu le vérifier cherchant à l'heure actuelle à connecter l'imprimante de ma société, une EPSON EX-800 à mon Philips. Quelles sont les solutions de compatibilité avec les imprimantes du marché, existe-t-il des câbles, quelles sont les possibilités afin d'éditer des graphismes ?
Veuillez accepter tous mes remerciements pour le soutien que vous nous apportez.
DESCHAMPS Pierre, METZ

Réponse : Il suffit que votre imprimante dispose d'une sortie parallèle Centronics. Avec l'interface Sony HB 232, il est même possible de connecter n'importe quelle imprimante standard.

A boire !

Tout d'abord, bravo pour MSX NEWS.
Voici mes quelques questions :
- Qui distribue les ordinateurs Yashica -(personne)- ?
- Peut-on espérer un jour avoir des lecteurs de disquettes à des prix abordables ?
- Dans la Geste d'Artillac, comment fait-on pour ne pas mourir de soif vers le champ 8 ? Dans Regate, je ne peux pas utiliser les joysticks (donc on ne peut jouer à 2, et je dois jouer au clavier !). Que faire ?
- Que pensez-vous de Hacker. Est-ce un logiciel qui ira au panier comme me l'on dit des amis ?
MARCHANDISE Fabrice,
AILLY/SOMME

Réponse : On ne distribue plus les ordinateurs Yashica en France. En ce qui concerne les lecteurs de disquettes, c'est sans doute le périphérique qui a le moins de chance de baisser car c'est celui qui contient le plus d'éléments mécaniques. En fait, plutôt que d'acheter un lecteur supplémentaire, la solution du MSX2 avec drive intégré est la meilleure.
En ce qui concerne ces trucs de jeu, hélas, nous les ignorons ! Nous comptons sur d'autres lecteurs pour vous aider... SOS ! Hacker, à notre goût, est un excellent logiciel très difficile mais il suffit d'avoir de la patience.

Quick Disk

J'aimerais vous demander s'il est possible de vous acheter des programmes sur disquette 2,8 pouces pour Quick Disk ?
BAUDUIN Claude, MAIGNELAY

Réponse : Non, aucun programme n'existe sur ce support. Le Quick Disk ne peut être utilisé que pour stocker vos propres programmes sur des disquettes vierges.

Ascenseur

Je lis votre revue avec plaisir et j'espère que sa publication se fera plus fréquente. Mais ne serait-elle pas plus intéressante s'il y avait plus de trucs et astuces sur l'utilisation du MSX, et moins sur les logiciels de jeux ?... En attendant, je m'arrache les cheveux en cherchant le code de

réarmement de l'ascenseur du jeu "Meurtres sur L'atlantique". Pourriez-vous m'envoyer l'ascenseur, avec le code bien entendu ? Merci
CHAMPION Patrick, SOISSONS

Réponse : Vous trouverez ce code dans MSX News N°1 : un article complet y a été consacré à Meurtre sur l'Atlantique.

Erreur de touche

Je vous remercie d'avoir placé une page courrier dans votre journal, journal que je trouve très intéressant mais qui, à mon avis, manque de couleurs. Par contre, les tests de logiciels nous permettent de mieux choisir, et la page Top Secret est très utile car elle dévoile des "trucs" que les notices nous cachent. Je voudrais vous poser une question à propos du jeu "Penguin Adventure" dont le graphisme est magnifique et la musique superbe. Toutefois, le gentil pengouin refuse d'utiliser le fusil lorsqu'il le possède sur mon MSX1 VG 8020 Philips. En effet, la notice indique qu'il faut appuyer sur la touche M du clavier pour utiliser le fusil. J'ai essayé plusieurs fois mais il ne se passe jamais rien. Si vous connaissez le moyen d'utiliser cette arme qui serait si utile, faîtes moi parvenir votre méthode.
LAGNOUX Olivier, TULLE

Réponse : Les claviers utilisés par les Japonais et les Américains n'ont pas la même disposition des touches que chez nous. En fait, pour utiliser le fusil, appuyez sur la touche "?".

Help !

Je viens d'acheter la cartouche NEMESIS. J'ai suivi correctement le mode d'emploi ; j'ai lu vos conseils sur les secrets de Némésis -préliminaires (MSX NEWS n°1)-, je me suis d'ailleurs abonné à votre revue depuis que j'ai obtenu le numéro 1.
1/ Souvent aux premières minutes de jeu, le programme s'arrête sur une image fractionnée.
2/ Impossible d'acquérir les bonus d'énergie (en appuyant sur les touches N ou M du clavier). Je possède le MSX2 VG 8235 Philips. Comme il n'y a pas de service après vente bien informé dans ma région, pouvez-vous m'expliquer ce genre de problème ?
3/ Comment peut-on faire une copie de sauvegarde de la disquette l'Affaire ? Elle semble codée ! Puisque j'ai essayé avec la disquette MSX-DOS, sans résultat.
4/ Il est dit qu'il ne faut jamais retirer une disquette lorsque le voyant jaune est allumé ; avec la disquette MSX-DOS pendant l'action "copier" il reste allumé. Est-ce normal ?
STIEL Nicolas, BOURG-MADAME

Réponse : Votre cartouche Nemesis est sans doute défectueuse ou il se peut qu'il y ait de la poussière sur le port cartouche, éliminant certains contacts.
La disquette l'Affaire est protégée car il est interdit de faire une copie des logiciels vendus dans le commerce sans autorisation de l'éditeur.
C'est un défaut habituel du Philips VG 8235, attendez simplement que le chargement ou la sauvegarde soient complètement effectués pour sortir la disquette.

Question de mémoire

Je viens de découvrir MSX NEWS n°3. Il est très intéressant et permettra sans aucun doute de soutenir le standard MSX.
Est-il possible de se procurer les 2 premiers numéros ou bien sont-ils épuisés ?
Cherchant à sauvegarder des logiciels, de cassette à disquette, sur Philips VG 8235, je ne dispose pas d'assez de mémoire pour charger le programme, le système d'exploitation en occupant une partie...
Existe-t-il un moyen simple pour sauvegarder des programmes écrits en langage machine et qui occupent une place importante en mémoire (au delà de l'adresse F000H par exemple...) ?
Un autre point ; impossible de passer Boulder Dash 2 sur MSX2 (Philips VG 8235) même ave POKE&HFFFF,&HFF. Est-ce particulier au VG 8235 ?
TISSIER Jean-Louis, BETHENY

Réponse : Votre POKE est bon pour le Sony, mais pour le Philips il faut taper : POKE &HFFFF,&HAA.

De retour du Japon

Monsieur,
Je trouve votre revue "super". J'aimerais vous poser une question car il y a un mois, j'ai acheté au Japon 2 cartouches MSX : Hino Tori et les Goonies 2. J'ai essayé de les faire fonctionner sur plusieurs MSX 1 et 2. Mais, sans résultat ! Les cartouches sont différentes. Alors, avez-vous quelque chose à me conseiller ? Merci.
LEGARDINIER Laurent, ROCHEFORT EN YVELINES

Réponse : Nous recevons nous-mêmes des cartouches en avant première du Japon qui tournent sans problème sur MSX1 et 2. Donc, normalement, ça doit marcher ! Envoyez-nous ces cartouches en recommandé, nous nous ferons un plaisir de les tester.

★



Nos petites annonces sont gratuites, profitez en ! Toutefois, nous ne pouvons faire paraître celles qui, visiblement, relèvent du piratage, du style " Vends ou échange 200 logiciels MSX, 40 Francs chaque, etc"... Le piratage des logiciels est en effet une pratique rigoureusement punie par la loi. En outre, il lèse et décourage les petits éditeurs et distributeurs.

Echange CBM 64 + K7 + super jeux contre n'importe quel MSX2 même abimé (qui marche !) URGENT - Eric PUIG 31 rue Auphan 13003 MARSEILLE Tél. AP. 20h30 91.64.57.38.

Vends Penguin Adventure, Super Rambo Spécial, Red Lights of Amsterdam et Chopper 2 : 350 F ou échange ces 4 originaux contre 4 boîtes de disquettes 3,5 pouces vierges. Et recherche contacts pour échanger des programmes MSX1 et MSX2 sur disquettes ou cartouches. Demander Lacsana au 48.33.98.32.

Affaire : vends Yashica YC 64K + câbles + livres + 2 mega-rom (MSX1) pour 550 F (frais d'expédition compris). Contacter: François SAILLY 16 rue Clarisse 59320 HAUBOURDIN Tél. 20.07.25.42. après 18h00.

Vends Canon V20 garanti jusqu'au 30 Octobre 87, au prix de 500 F. En parfait état, bien sûr ! Ecrire à Thierry ALBERTELLA 183 Bld Murat 75016 PARIS.

Stop ! Vends synthétiseur portable 6 piles, stéréo PSS 270 Yamaha, garantie 6 mois 1300 F à débattre, contacter Frédéric à MSX VIDEO CENTER.

Vends ordinateur Sony HB501F + lecteur de disquettes Sony 360 Ko + 3 joysticks Sony + Tablette graphique Philips NMS 1150 + 4 cartouches de jeux + 3 livres d'initiation. Le tout pour 4000 F à débattre. Contacter Bernard au 43.46.59.50. de 20h à 21h.



Dernière minute

- Le **grand clavier PHILIPS** utilisable avec le Music Module (voir MSX NEWS n°3) sera commercialisé début juillet. Il est déjà disponible en Belgique où il fait, paraît-il, un malheur !

- Deux manettes vétérans du MSX réapparaissent dans les magasins branchés : la **Canon VJ-200**, noire au look d'acier, aussi fiable que son alter ego, le CANON V-20 et la **Quickshot 2**, blanche à tir automatique, bien connu de tous. La Quickshot est assez dure et possède un tir automatique, la Canon est très souple et très classe dans sa splendide boîte noire.

- Nous reportons le test promis de **DAIVA**, très beau jeu de simulation de guerre spatiale en disquette MSX2 de T&ESOFT, car la notice est vraiment hardue, et demande une traduction complète.

- Nous réservons également **Hole In One Special** (megarom Hal MSX2) pour le prochain numéro, où il sera testé en comparaison avec **World Golf** (disquette MSX2 Enix).

- Egalement dans MSX NEWS n°5 : **Eggerland Mystery 2** (cartouche megarom MSX2 Hal). Eric Von Ascheberg et Jean-François Balaine livrent actuellement une bataille acharnée contre la deuxième mouture du célèbre jeu, afin de vous en livrer tous les secrets !

- **Cheese 2**, très beau logiciel de graphisme, utilisable seulement avec une souris, est enfin là ! **Cheese 1** (pour MSX1) est également disponible. Les manuels sont en anglais, mais relativement simples à comprendre, le programme étant très souple d'emploi avec ses nombreuses options. Un essai détaillé avec les trucs dans le prochain numéro...

- Découverte ! La **souris** fournie avec Cheese 1 ou Cheese 2 ou avec feu Sony HBF-700F ou achetée séparément (PHILIPS SBC 3810) vous en fera voir de toutes les couleurs. Elle peut en effet vous servir de manette de jeu ! Il faut, pour cela, appuyer simultanément sur les deux boutons lors de l'allumage de l'ordinateur. Avec un programme en cartouche, vous devrez parfois l'enficher dans le port cartouche n°2, à vous de tester. La souris ne fonctionnera pas avec tous les jeux mais Vampire Killer, Arkanoïd, Nemesis, Xyzolog et... l'Oiseau de Feu disent oui à la souris !

- En Belgique le MSX marche très fort ! Le journal **Réseau MSX,** animé par le sympathique Marc Lints, organise un concours d'images, en collaboration avec **Infogrames** et les éditions **Glénat**. Le sujet du concours : "Les Passagers du Vent" doit être illustré par des dessins sur ordinateur ou par des photos. Date de clôture : 30 août 1987.

- Sortie simultanée du plan de **Super Rambo Special** dans MSX MAGAZINE JAPON et dans MSX NEWS. Mais le plan des Maniacs hyper-branchés-gâtés de MSX NEWS est deux fois plus grand et plus beau !

- **Infogrames** prépare la sortie prochaine sur MSX2 du logiciel **TNT**, jeu de guerre où vous devrez traverser marais, forêts et ruines dans de très beaux graphismes : l'action et les



mitraillettes sont au rendez-vous !

- Enfin un bowling sur MSX ! C'est une cassette et ça s'appelle **10th FRAME**. Un bon jeu aussi précis qu'agréable qui sera testé dans le prochain numéro.

- L'ordinateur **MSX2 PHILIPS NMS 8280** est disponible dans quelques magasins. Il permet la surimposition et la digitalisation d'images de façon très impressionnante. Il sort en péritel sur n'importe quelle T.V ou moniteur, mais pour travailler l'image on doit rentrer en pal. Vous trouverez un essai complet et détaillé du NMS 8280 dans MSX NEWS n° 5.

- Incroyable ! **MSX VIDEO CENTER** propose des jeux en disquettes à moins de 100 F et des jeux en cassettes à moins de 30 F ! Et il y a plusieurs nouveautés dans le lot !

- **ACE OF ACES**, grand classique des batailles d'avions de 14/18, devrait bientôt sortir sur MSX.

MADE IN JAPAN

- Un troisième outsider en piste dans les possibilités d'importation en France d'un MSX2 sans lecteur de disquettes : le **SANYO Wavy 23.** Le SANYO Wavy 77 ne sera, lui, probablement pas importé. Dommage, car il contient une imprimante avec traitement de texte et se plie comme une malette.

- Le jeu **Shout Match** (concours de cris) est livré avec un micro dans lequel on hurle pendant le jeu. Wao, le héros, montre ses amygdales dans tous les magazines japonais !

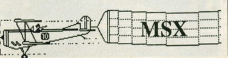
- **Knightmare 2** ou **The Maze of Galious** (le labyrinthe de Galious), nouveauté Konami pour MSX1 et 2 ne devrait pas tarder à arriver en France. Un nouveau hit ?

- **Young Sherlock Holmes** est un très beau jeu d'aventures et d'énigmes policières à la Conan Doyle, le premier en cartouche à ce jour, malheureusement tous les textes sont en japonais....

- Encore un journal MSX au Japon : **MSX PRESS.** Déjà trois numéros pour ce mensuel aux couvertures très branchées et très réussies. Yoko, l'illustratrice, est aussi très réussie....

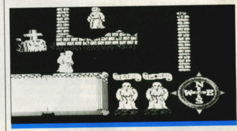
HIT PARADE DES JEUX MSX
(d'après les ventes de MSX Vidéo Center)

1	Penguin Adventure (Konami)
2	Arkanoïd (Imagine)
3	Vampire Killer (Konami)
4	Formula One Simulator (Mastertronics)
5	Nemesis (Konami)
6	Games Master (Konami)
7	Zanac (Eaglesoft)
8	Winter Games (U.S. Gold)
9	Vampire (Codemasters)
10	Xyzolog (Electric Software)
11	Break-In (Eaglesoft)
12	Skooter (Eaglesoft)
13	Road Fighter (Konami)
14	Galaga (Namco)
15	Green Beret (Konami)



FEUD

Vous êtes gentiment invités à participer à l'ultime épisode d'une vieille querelle, déchirant depuis des lustres une noble famille. La violence et la perversité des intervenants font passer J.R. (celui de Dallas) pour un enfant de choeur digne et équilibré. Au milieu de cet embrouillamini, vous devez vous ranger du côté des gentils. La situation, si elle est moralement confortable, présente des inconvénients. En effet, il arrive souvent dans la vie que les méchants l'emportent, en raison d'une meilleure propension à se mouvoir dans l'abjection. Lorsque en plus le méchant est un sorcier, on risque de finir son existence dans la peau, un peu étroite et visqueuse, d'un crapaud. Enfin, à vous de voir si le jeu en vaut la chandelle !!!
(Cassette Bulldog)



SEA KING

Devenir pilote d'hélicoptère ? C'est maintenant possible avec SEA KING. Au commande d'un banal appareil, vous devez sauver des prisonniers perdus sur des îles, perchés au sommet de montagnes ou enfermés dans des camps. Cette mission humanitaire est pertubée par l'action des chasseurs de la "Force Noire" et des défenses anti-aériennes ; gare aussi aux obstacles naturels et aux bâtiments ! Ce jeu recquiert concentration et dextérité.
(Cassette Players)



TOP ROLLER

Comme sur des roulettes
P'tit Louis aimait bien le patin à roulettes ; il allait souvent s'amuser sur la piste Top Roller, près de sa gentille chaumière. Hélas, des cruels garnements s'évertuaient à gâcher son plaisir en le bousculant et en le boudant hors de la piste ; des motocyclistes envahissaient l'aire de jeu et des hélicoptères bombardaient P'tit Louis. Le garçon, si tendre, si doux en temps habituel, se sentait envahi par la rage. Et P'tit Louis, s'il était haut comme trois pommes, possédait une force peu commune et en usait à merveille. Il parvenait toujours à se frayer un passage à grands coups d'épaules, envoyant bouler ses agresseurs dans les parterres de fleurs ou les ruisseaux. Moralité : Même si tu es grand ne t'attaque pas aux petits... Contente-toi des très petits.
(Cassette Eaglesoft)

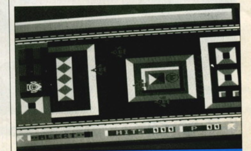
CANNON BALL

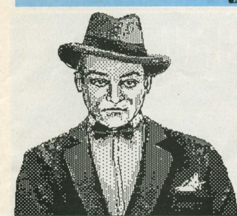
Le manuel du parfait officier rappelle que pour vaincre un ennemi supérieur en nombre, il convient de diviser ses forces. Cet habile stratagème constitue l'essence même du jeu CANNON BALL. Un petit personnage prisonnier au fond d'une fosse se doit d'éviter une énorme boule et de l'éliminer à l'aide de flèches enflammées. La balle se scinde alors en deux entités plus petites, lesquelles se transforment à leur tour en minuscules particules destructibles. Chaque étape victorieuse apporte une boule supplémentaire et voit la vitesse des opposants s'accroître sensiblement.
Il s'agit là d'un jeu ancien qui a assez mal supporté l'assaut des ans...
(Cassette Hudson Soft)



FIRE HAWK

Pas grand chose à dire sur ce nouveau jeu, qui reproduit tant bien que mal une bataille intersidérale, où un vaisseau prototype tient la vedette. Les paysages et les bâtiments survolés n'ont pas d'attrait particulier, et l'unité de combat Fire-Hawk se comporte plutôt comme un crabe, balayant l'écran et rebondissant contre les obstacles. La tâche, ô combien exaltante, consiste à contrôler les évolutions désordonnées du jet et à éviter, ou mieux détruire, les éléments -assez innoffensifs par ailleurs- de la flotte ennemie. A la décharge de ce logiciel, remarquons son prix très raisonnable, ce qui amène à penser que l'on en a pour son argent.
(Cassette Players)



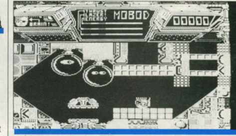


GANGMAN

Gangman est l'occasion de se replonger dans l'univers glauque de la prohibition et de la lutte contre les bootleggers. Un feutre mou vissé au sommet de son crâne, une mitraillette à camembert posée sur la banquette de sa Ford T, Elliot Brave remonte Main Street, l'artère principale de Chicago. Il se rend au tribunal pour témoigner contre Joe "bone crusher" Tomasi, parrain local impliqué dans des affaires de traffic d'alcool et de drogue, de fabrication de fausse monnaie, de prostitution et de meurtres. Cet honorable citoyen a lancé ses homme à la poursuite d'Elliot : celui-ci ne doit en aucun cas se présenter à la barre des témoins. Les rues de la cité du crime vont bientôt résonner de la fureur de l'affrontement. Les véhicules conduits par les tueurs de la pègre entourent le vieux tacot noir du policier et les détonations claquent, composant une symphonie morbide. Elliot réplique, tenant le volant d'une main et sa pétoire de l'autre. La lutte paraît inégale, mais le brave inspecteur sait qu'il défend la loi et qu'il représente le bien engagé dans un combat impitoyable contre les forces du mal. L'issue de cet affrontement dépend tout entier de votre habilité, de votre patience et de votre tolérance envers des graphismes moyens.
(Cassette Hudson Soft)

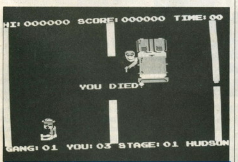
TERMINUS

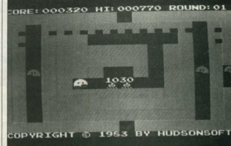
"Messieurs, la mission que le Conseil Interplanétaire vous confie aujourd'hui est de la plus haute importance. La libération du leader nationaliste emprisonné sur la Planète Pénitencier peut seule garantir la paix universelle. Vous avez été choisis en raison de votre expérience et de la complémentarité de votre équipe. Pour mener à bien cette opération, vous disposez des installations de téléportage du palais gouvernemental. Je vous rappelle que vous ne pourrez compter sur le soutien de quiconque. Bonne chance. Cette projection tri-dimensionnelle s'autodétuira dans cinq secondes."
NDLR : Au vu du profil des agents spéciaux, nous nous permettons d'émettre quelques doutes sur les chances de succès de cette opération. Espérons que l'avenir de l'humanité ne dépend pas de l'aptitude de ce ramassis de débiles difformes.
(Cassette Mastertronic)

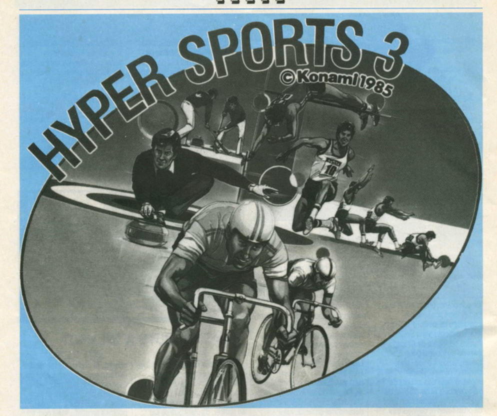


NUTS & MILK

Enfin un très mauvais jeu ! L'opportunité de critiquer ouvertement et sans retenue se présente après de longs mois de frustration ! Comptez sur moi pour en profiter, d'autant que ce jeu de labyrinthe s'y prête à merveille : le graphisme est grossier, pâteux, l'animation approximative, tremblottante, et l'intérêt absent. Je pourrais ressentir de la pitié pour le pauvre auteur qui s'est donné du mal, pour l'éditeur qui a pris le risque, et tempérer le ton de cet article. Je pourrais en effet... Mais non, il est tellement plaisant de détruire, il est si agréable d'avoir un mauvais fond ! Sans remords.
(Cassette Hudson Soft)







HYPER SPORTS

Pour les musclés du MSX

Onze disciplines sportives, trois cartouches Konami : qui dit mieux ? Un principe simple et commun : établir un record suffisant pour passer à l'épreuve suivante. Et beaucoup de sueur : ces jeux d'agitation frénétique réclament au moins une manette « Hypershot » !

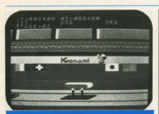
HYPER SPORT 1

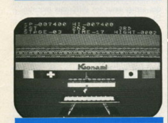
PLONGEON

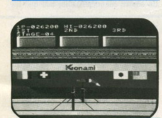
Vous devez d'abord vous élancer le plus haut possible en trois rebonds, puis à l'aide du joystick ou du clavier votre plongeur réalisera un certain nombre de sauts périlleux. Les juges présents sur le bord du bassin vous attribueront une note, qui doit être supérieure à 7,50 pour pouvoir passer à l'épreuve suivante. Si vous faites le tour du jeu la hauteur du plongeoir augmente, ainsi que la note minimale.

CHEVAL D'ARCON

Votre gymnaste s'élance tout seul et vous n'avez qu'à appuyer sur la barre d'espace pour le faire sauter, puis pour lui faire prendre son impulsion sur le cheval. Enfin, à l'aide de la flèche droite, vous lui faîtes faire des sauts périlleux.







Votre note dépend de la longueur de votre saut (qui elle-même dépend de la précision de votre impulsion) et du nombre de sauts périlleux effectués.

TRAMPOLINE

La seule épreuve vraiment difficile de ce logiciel. Il faut vous élancer le plus haut possible sur le trampoline et réaliser un maximum de sauts périlleux en retombant sur les pieds. La qualité de vos réceptions et votre vélocité détermineront votre note.

HYPER SPORT 2

TIR AUX PIGEONS

Deux carrés rouges représentent votre viseur et se déplacent automatiquement. Plus vous touchez de pigeons, plus ils grossissent, ce qui facilite énormément la tâche. Les pigeons peuvent venir aussi bien de la droite que de la gauche. Si vous abattez une série complète de pigeons, un pigeon d'une autre forme et (ou) d'une autre couleur, valant plus de points, se présentera.

TIR A L'ARC

Vous disposez de neuf flèches, une cible se déplace à la droite de l'écran. Pour tirer vos flèches il faut appuyer sur la barre d'espace, le temps de pression détermine l'angle d'élévation de la flèche (le meilleur angle est 5.00 ou 5.28). Mais tout cela serait trop facile si le vent ne venait pertuber les trajectoires...

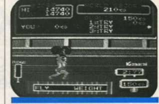
HALTEROPHILIE

Sûrement l'épreuve graphiquement la plus spectaculaire. Après avoir sélectionné une charge, il faut la soulever jusqu'à vos omoplates, puis dès que votre haltérophile clignote il faut épauler à l'aide de la barre d'espace et continuer à tapoter la flèche droite jusqu'à ce que les trois voyants "juges" se soient allumés ; et tout cela en moins de 30 secondes ! Si vous soulevez le poids avec style les spectateurs vous lanceront des fleurs qui vous rapporteront 2000 points.

HYPER SPORT 3

CYCLISME

Dès que le juge a donné le départ, il vous faut pédaler le plus vite possible. Une pression sur la flèche droite vous fait accélérer alors que la même action sur la barre d'espace vous fait monter ou descendre pour éviter les maisons qui sont sur la piste. Il y a en fait deux tactiques, la première consiste à rester bien au chaud derrière son adversaire et à attendre qu'il fasse une erreur pour le passer, la deuxième tactique consiste à mener la course d'un bout à l'autre et à battre votre adversaire au sprint. A vous de choisir selon votre tempérament.



TRIPLE SAUT

La qualité de votre saut dépend en premier de votre vitesse. Dès que vous arrivez sur la planche d'appel, vous devez appuyer sur la barre d'espace en sélectionnant le meilleur angle possible (45°) pour sauter.

CURLING

Le curling est un sport injustement méconnu en France. Il s'agit de faire glisser un pavé de 5 Kg sur la glace jusqu'à une cible. Deux balayeurs dirigeront le pavé et nettoyeront la glace pour qu'il ne soit pas trop ralenti. Plus la glace est froide moins le pavé glisse...

SAUT A LA PERCHE

Après avoir couru le plus vite possible de la même façon qu'au triple saut, il faut planter sa perche à l'aide de la barre d'espace. Dès que la perche est verticale, il faut lacher "espace" afin de sauter.

C'est fini

C'est une collection qu'il faut avoir complète, même si le niveau intellectuel n'est pas élevé (c'est le moins qu'on puisse dire). Allez, bonnes crampes !





KING KONG 2

Recherche grand singe désespérément

Le Grand Singe est de retour, simultément au cinéma et sur les écrans de vos MSX ! Un retour attendu... Mais patience : dans le jeu, il faut d'abord retrouver King Kong !



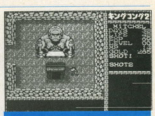
Une petite barque de bambous sur une rivière étroite, et un frêle explorateur qui en descend : c'est vous, et l'aventure commence. Muni de vos seuls poings, d'un short et d'une chemisette légère, et d'un casque d'explorateur contre le soleil et les chûtes de noix de coco, vous vous engagez dans une contrée mystérieuse, encore inexplorée, à la recherche du fils du grand singe, à la recherche du descendant du fabuleux et mythique King Kong ! Une étrange porte de bois s'ouvre dans une colline, on croirait l'entrée d'une mine. Vous essayez d'entrer ; impossible, mais un long message s'inscrit en bas de l'écran ; c'est l'histoire de King Kong, et quelques indications précieuses pour retrouver sa trace...

Combattre à poings nus !

Une issue s'ouvre au nord (en quittant l'écran par un bord libre, on passe ainsi d'un lieu à un autre), allons-y courageusement ! Première rencontre : des sortes d'amibes rouges, se déplaçant lentement par reptations. Vite, il faut essayer de leur donner un coup de poing... Ca marche : elles s'évanouissent dans un petit nuage. Mais si elles vous touchent, vous perdez des points de vie à chaque contact. D'ailleurs, ces créatures sont loin d'être les plus redoutables. D'autres n'hésiteront pas à vous enlever jusqu'à dix points de vie par contact, ou à vous tuer directement... Mais c'est un premier entrainement nécessaire, et il apparait déjà que l'explorateur ne peut porter un coup que dans la direction dans laquelle il se déplace.

Les écrans suivants vous réservent de nouvelles surprises. Vous trouvez d'abord des papous, qui ont la désagréable habitude de foncer sur vous sans prévenir. Mieux vaut donc anticiper l'attaque et préparer ses poings, le doigt attentif sur le bouton du joystick ! Viennent ensuite de drôles de chiens verts. Tiens, les coups de poings ne leur font aucun effet. Il faut en fait aller saisir un rocher au centre de l'écran et le pousser devant vous ; il tue les chiens verts par simple contact. Et voici maintenant des sauvages d'une autre tribu ; ils portent sur eux un masque qui leur sert de bouclier. Seule solution : les frapper dans le dos. Mais leurs mouvements sont assez imprévisibles...

Au fil de l'exploration, vous pouvez remarquer des portes de bois semblables à celle du premier écran. La plupart donne des indices pour la suite de l'aventure. L'une d'entre elles dissimule une épicerie d'un genre un peu spécial : on y vend



des armes pour les différents monstres ! Et cet épicier réclame beaucoup d'or...

Que d'or ! Que d'or !

Comment s'en procurer ? La disparition de certains ennemis laisse à leur place un petit sac à ramasser : cinq ors, pas plus. Il faut donc massacrer, et abondemment. Un écran semble d'ailleurs prévu à ce seul effet : des grenouilles plutôt maladroites sortent en foule d'un étang, et chacune laisse un sac d'or en héritage. La source est inépuisable, tant que les

BREAK-IN

Les joies du cambriolage

Vous rêvez d'or, de dollars et de bijoux ? Nous pouvons vous en trouver... Mais ils sont cachés derrière de hauts murs : saurez-vous les détruire patiemment pour toucher enfin à la richesse ?

Les jeux de casse-briques, dont le principe date pourtant déjà d'au moins cinq ou six ans, sont de nouveau en vogue. Arkanoïds triomphe dans les cafés, et voici Break-In sur MSX. Mais rassurez-vous, la qualité de jeu a bien augmenté. Dans Break-In, les murs de brique à détruire sont placés sur quatre écrans successifs, qui permutent par un scrolling vertical. L'espèce de raquette qui vous permet de renvoyer la balle sur les briques ne se déplace pas seulement latéralement, mais peut aussi monter ou descendre à l'intérieur de chaque écran. Ce qui est très commode pour aller chercher les briques isolées et récalcitrantes...

Le principe général est ingénieux : vous marquez des points pour chaque brique détruite. Si vous touchez la "carte de crédit", ces points sont transformés en billets. Le coffre-fort se trouve dans la quatrième salle, derrière le quatrième mur. Attention : vous passez à la banque suivante dès que toutes les briques sont détruites. Donc, il faut essayer auparavant de toucher le coffre-fort, et de le dévaliser.

Break-in regorge aussi de petites astuces qui pimentent la partie : des balles de

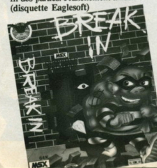
grenouilles ne vous submergent pas ! Les armes et talismans de l'épicier sont indispensables pour vaincre les êtres spéciaux. Au premier niveau de jeu, il y en a quatre : la chenille à tête humaine, l'araignée géante, l'ours, et l'homme à la massue. Contre eux, les poings ne font rien. Et le couteau, pour tuer l'araignée, coûte par exemple deux cents ors... Du boulot en perspective !
Et King Kong dans tout cela ? Il est loin, très loin, au-delà de beaucoup de forêts et de clairières bourrées de monstres ! Heureusement, dès que votre niveau de vie tombe à zéro, vous pouvez repartir du même endroit, avec toutes vos armes et tout votre or, en appuyant sur F5. C'est nécessaire, pour une aventure si longue et si périlleuse...
Les armes et objets gagnés par l'explorateur sont addectés aux boutons A ou B du joystick (les mêmes commandes existent au clavier). En pressant F2, vous accédez à un écran qui vous permet de choisir quelle arme sera tenue "en main A" et/ou "en main B" par l'explorateur. Avec un peu d'habitude, on apprend que certaines dispositions sont préférables pour tel ou tel écran.



Une aventure éblouissante

King Kong 2 est une méga-rom, comme Penguin Adventure ou Vampire Killer. C'est vous dire si le graphisme est soigné, varié, haut en couleurs ; l'animation des différents monstres est remarquable ; ils ne se ressemblent pas, et il y en a une bonne cinquantaine ! Le jeu fourmille aussi de secrets, de passages cachés, d'astuces à découvrir patiemment : tout-à-fait dans la grande tradition Konami. Ajoutez à cela des messages énigmatiques, des armes et des talismans par dizaines, des combats impitoyables et imprévisibles, et enfin l'attrait de rencontrer finalement, au bout du voyage et de l'émerveillement, le fabuleux descendant de King Kong. Vraiment une très, très grande cartouche !
(Car. méga-rom MSX2 Konami)

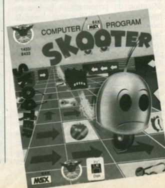
bonification (à ramasser avec la raquette), une sonnette d'alarme à ne pas toucher (sous peine d'être poursuivi par un gardien impitoyable), et des configurations de murs souvent étonnantes... En outre, il faut gérer soigneusement ses déplacements : seule la première salle risque de vous faire perdre une vie si la balle disparait par l'ouverture du bas. Dans les autres salles, la même mésaventure ramène juste la balle à la salle précédente. Il faut donc quitter au plus vite cette première salle (d'ailleurs souvent pauvre) et aller se mettre en sécurité plus haut. Dans les autres salles, inutile de vous précipiter pour toucher la clef et ouvrir le passage vers la salle supérieure : vous perdez ainsi trop vite de précieux rebonds par derrière qui font très mal au mur... Utilisez aussi la carte de crédit au bon moment ! Le premier contact peut vous décevoir, mais les finesses du jeu apparaissent au fil des parties. Franchement amusant.
(disquette Eaglesoft)



SKOOTER

Pac-Man robotisé.

Du temps du Pac-Man, il n'y avait qu'un labyrinthe, qu'un type de monstre, et qu'une seule façon de jouer. Les ludophiles d'aujourd'hui ne se contentent plus de cette relative simplicité. Et avec SKOOTER, ils vont être servis !..
Skooter est un étrange robot, en forme de boule chocolatée, monté sur une unique roulette. Il est aérodynamique et extrêmement mobile : heureusement !
Car vous allez devoir le manier avec rapidité pour résoudre une longue et difficile succession de tableaux... Skooter est poursuivi par des monstres ; il peut s'en débarrasser en les enfermant ou en les éliminant. Il s'agit donc de profiter à fond des différents éléments du tableau :
- les blocs : les verts peuvent être détruits, pas les rouges. S'ils sont marqués d'un losange, ils peuvent être déplacés. S'ils sont marqués d'une flèche, ils tombent dans sa direction.
- les carreaux fléchés : projettent Skooter et les blocs.
- les objets : quatre par tableau, à ramasser pour passer au tableau suivant.
- les coeurs : rendent Skooter invulnérable, et lui permettent d'anéantir les monstres par simple contact.
Une fois ces quelques règles bien en tête, il vous reste à examiner soigneusement la configuration du tableau, et à calculer votre plan de bataille. Certains tableaux semblent vraiment insolubles... Mieux vaut alors sacrifier une vie à réfléchir (car les monstres vous attaquent pendant que seules travaillent vos petites cellules grise...), et pouvoir ensuite passer le tableau en douceur ! Vous remarquerez aussi qu'il n'est pas si difficile d'échapper aux monstres, dont l'attitude est parfois d'une extrême naïveté. Il y a un truc...
Tout droit dans la lignée de Boulder Dash ou d'Eggerland Mystery, Skooter appartient à cette nouvelle race de jeux d'action où la réflexion est aussi importante que le maniement du joystick. Et le nombre des tableaux garantit une utilisation prolongée du jeu. Plongez- vous dans ces énigmes successives : c'est un délice !
(Disquette Eaglesoft)



SUPER RAMBO SPECIAL

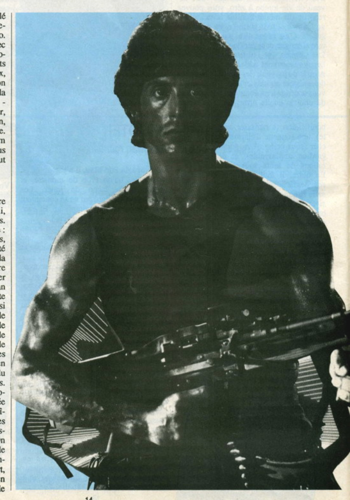
En route pour le carnage !

Rambo, personnage simiesque magistralement interprété par Sylvester Stallone, ne se distingue pas essentiellement par sa finesse d'esprit ; loin de là. Nous vous proposons pourtant de tirer, avec lui, sur tout ce qui bouge !

Héros des temps modernes, adulé et admiré, Rambo a logiquement inspiré les jeux vidéo. Rambo triomphe, nage avec aisance et délice dans ce bain d'hémoglobine, massacre à tour de bras des petits jaunes lubriques, suppôts de Karl Marx, qui entravent les libertés. La version MSX1 se démarquait quelque peu de la masse en introduisant divers éléments - serpent, araignée, voiture à dérober, pilote blessé...- qui pimentaient l'action, la rendant presque intéressante et variée. Rambo Super Special, une mégarom MSX2, se contente d'une intrigue plus simpliste, mais le jeu demeure tout aussi difficile.

Un pays à explorer

Rambo se fait parachuter en territoire ennemi dans l'espoir de libérer un ami, porté disparu depuis plus de dix années. La zone à explorer est vaste, très vaste : elle ne compte pas moins de 252 cases, ou tableaux. La principale difficulté consiste donc à se repérer, d'où la nécessité de dresser une carte. Votre revue préférée a décidé de simplifier votre tâche en proposant un plan complet, réalisé par un jeune graphiste de talent : Jamel Tayeb. On repère ainsi facilement les tableaux importants : le point de départ de l'aventure, le lieu de détention du prisonnier et le lieu de rendez-vous avec l'hélicoptère chargé de ramener les deux hommes au pays. Ces "noeuds stratégiques" se trouvent bien entendu dispersés aux quatre coins du plan, bien qu'il n'y en ait que trois. Rambo doit donc accumuler les kilomètres de marche à travers cette contrée sauvage, quadrillée par des troupes entraînées et décidées, et compter avec les obstacles naturels, merveilleusement dessinés, qui obligent à des détours. On découvre tout d'abord des parterres de fleurs. Ce détail bucolique paraît incongru dans un univers de haine et de mort, mais sa présence n'est pas gratuite. en effet, les fleurs influent sur le niveau de



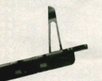
vie de Rambo : les plantes bleues médicinales apportent le réconfort alors que les blanches sucent l'énergie vitale du héros aux muscles d'acier et à la cervelle de moineau. Il rencontre encore, au gré de sa longue quête, des petits rochers indestructibles, des haies (certaine sont factices et peuvent être traversées) et d'énormes rochers, certains pouvant exploser sous l'effet du bazooka. Car si Rambo débute avec un malheureux poignard dont il faut bon usage, il a la possibilité de se constituer un véritable arsenal en pillant les magasins d'armes ennemis.

Il y trouvera :

- Des revolvers, assez inefficaces.
- Des fusils-mitrailleurs, plus efficients certes mais toujours insuffisants.
- Des arcs et des flèches, armes silencieuses qui ne risquent pas d'attirer des renforts.
- Des grenades, bruyantes mais vraiment dévastatrices.
- Des bazookas et des roquettes, qui confèrent à Rambo une puissance de feu digne d'un porte-avions.

Dévalisez les entrepôts !

Ces armes se situent donc dans de petits entrepôts en bambou, infestés de gardes et parfois cadenassés. Inutile de se lamenter, les clés sont disséminées au fil des tableaux, attendant d'être ramassées et utilisées. Parfois l'un de ces entrepôts bouche une issue et il faut alors le raser en se servant du bazooka, et en ayant pris garde toutefois de le visiter au



préalable. Grâce à cette sage précaution aucun mot de passe ne vous échappera. Ils permettent d'accéder directement à l'endroit de leur découverte, sans devoir recommencer depuis le premier tableau. Ces codes correspondent à des étapes obligatoires : il n'y a en effet qu'un unique chemin qui mène au prisonnier, puis à l'hélicoptère. Voici ces codes pour les plus impatients d'entre vous :

CODE 1 : 10A09A38
CODE 2 : 04K14O42
CODE 3 : 03M16O41
CODE 4 : 05U01K42
CODE 5 : 03K12M41
CODE 6 : 04K29K38
CODE 7 : 03S21K40





CODE 8 : 12F04M29
CODE 9 : 10Y20T31

Il suffit donc de taper un de ces codes, au début d'une partie, pour se voir propulsé en un endroit plus ou moins avancé du plan. Rambo disposera alors d'un nombre égal de chaque arme, nombre qui correspond au numéro du code introduit. De même, le niveau de vie augmente en fonction de la proximité du but.

La vitalité très réduite durant le début du jeu ralentit fortement la progression, tant il est fréquent de succomber sous les assauts de l'ennemi. La connaissance des différents assaillants aide à élaborer une technique d'approche sûre et presque infaillible. Il existe en fait trois types de soldats, qui se distinguent par la couleur de leurs uniformes et leur armement. Lorsqu'ils sont vêtus de gris, ils disposents de revolvers, alors qu'une tenue marine signifie qu'il s'agit d'un combattant armé d'un révolver ou bien d'un lance-roquette ; l'effet des projectiles sur le niveau de vie varie en fonction de leur puissance explosive.

En dépit d'apparences trompeuses, l'arme la plus efficace pour venir à bout de l'armée adverse reste le poignard. Il faut préférer la lutte rapprochée, se glisser près de la cible en évitant de rester dans sa ligne de mire, et la frapper une ou deux fois, selon votre état d'excitation du moment. La tâche se simplifie d'elle-même si l'on sait se servir de la protection des entrepôts ou des rochers. La panique pousse alors les soldats à s'entretuer joyeusement. La technique est fiable et valable à tous les tableaux.

Rambo pas à pas

Après les généralités, abordons les différentes étapes en essayant de toucher du doigt les subtilités de chacune.

Etape #1, jusqu'au code 1. Cette longue étape débute par la recherche d'un entrepôt de bazookas, nécessaire pour libérer l'accès au code et la découverte d'un allié providentiel. Celui-ci suit pas à pas Rambo, tirant sur ses assaillants, le protégeant de certains tirs, jusqu'à son ultime souffle. Reste à longer la rivière et à rejoindre le premier code.

Etape #2, jusqu'au code 2. Remarquons juste les premières fausses haies qui permettent l'accès au bazooka et aux fleurs médicinales, dont la profusion rassure.

Etape #3, jusqu'au code 3. La principale difficulté concerne le passage des damiers fleuris, où se mêlent les fleurs de bien et du mal. Cette étape s'achève sur la berge, en amont de la rivière.

Etape #4, jusqu'au code 4. La rivière constitue un obstacle ardu. Pour la traverser et vaincre le puissant courant, il convient de s'aider des rochers. Rambo accostera sur la rive opposée, beaucoup plus bas. On retouve encore des damiers de fleurs.

Etape #5, jusqu'au code 5. Certains éléments semblent inaccessibles. Cependant, en remontant la rivière, placé à l'extrême bord de la berge, Rambo y parvient.

Etape #6, jusqu'au code 6. On y trouve une carte de la région, qui permet de se repérer dans un véritable labyrinthe. On remarque aussi l'utilisation accrue de haies factices et de roches à éliminer.

Etape #7, jusqu'au code 7. On découvre un prisonnier rachitique - dix ans sans manger, vous pensez - qui se met à suivre aveuglément son vieil ami Rambo, une force tranquille tellement rassurante. Attention de ne pas exposer l'évadé au feu de l'ennemi.

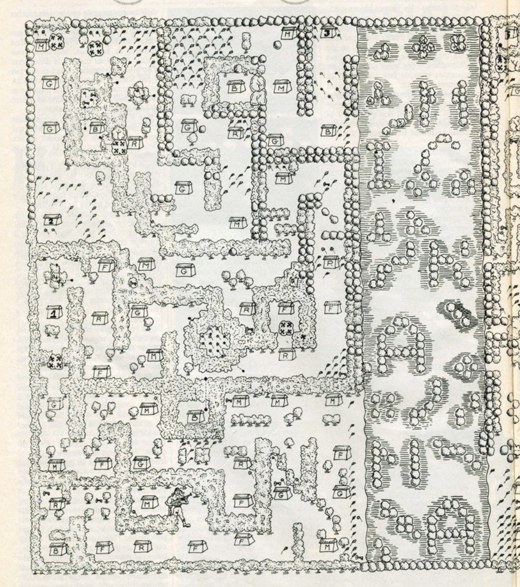
Etape #8, jusqu'au code 8. Rien de particulier, sinon la présence obsédante d'adversaires, et donc un danger constant pour votre protégé.

Etape #9. Rambo atteint enfin l'hélicoptère.

Il lui suffit d'embarquer, de se diriger tout en bas à droite du terrain. Si le prisonnier l'accompagne, sa victoire sera saluée par une musique triomphale et l'apparition de l'habituel "The end". Cette aventure, un peu sanglante je le concède, constitue un excellent exutoire qui permet, pour le moins, d'évacuer toute trace d'agressivité latente. Et comble de raffinement, l'écran de présentation est une digitalisation de Sylvester, visage décidé, musculature d'enfer. Cette sainte image justifie à elle seule l'achat du logiciel.

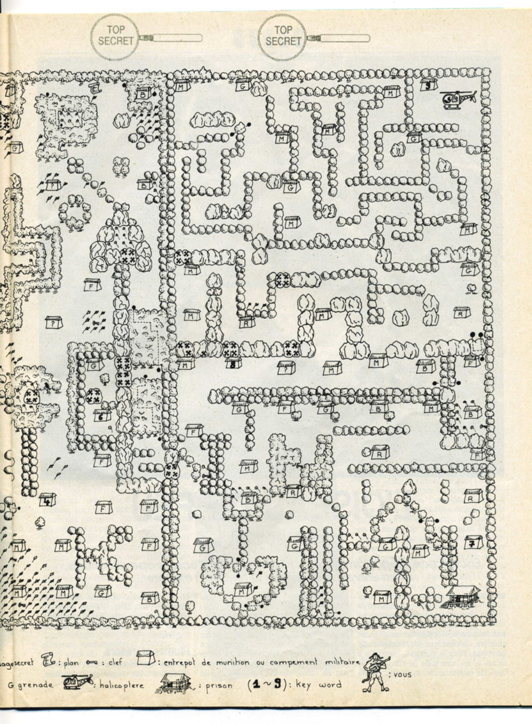
TOP SECRET

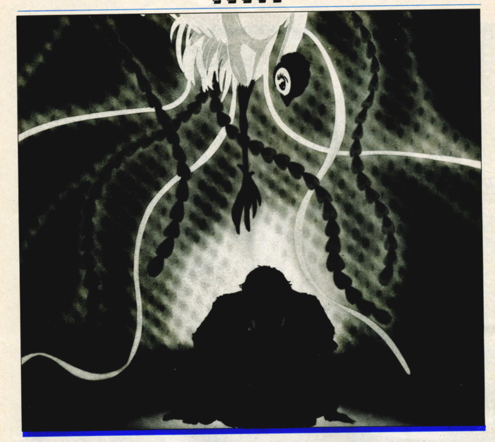
TOP SECRET



O : rocher   ⚘ : haie   ⚑ : fleur rouge   ⚲ : fleur bleue   (gros rocher) : gros rocher   ≡ : eau   ⋯ : passage

* : rocher pouvant etre "eliminé"   F : fleche   M : mitraillette   R : revolver   B : bazooka   G


TOP SECRET
TOP SECRET
agesecret : plan : clef : entrepot de munition ou campement militaire : vous
G grenade : halicoptere : prison (1 ~ 9): key word



L'OISEAU DE FEU

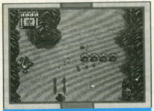
Flamboyant !

Encore une méga-rom Konami ! Une pléiade d'écrans époustouflants, et un univers merveilleux et terrible à explorer...

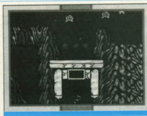
Tout commence sous un portique de pierre marqué d'un incompréhensible caractère japonais. Devant le héros (un homme musclé, d'apparence banale), une clairière, bordée par des rangées de bambous. Dans la clairière, immobile à même le sol, une sorte de citrouille, ou une tête monstrueuse, au choix, qui ne manifeste aucune intention belliqueuse. Pour le moment, car dès que le héros avance, la paisible clairière se déchaîne ! Une volée d'oiseaux maléfiques se précipite sur lui. Une petite pression sur le bouton de tir A : ouf !, notre héros peut lancer des couteaux, qui tuent les oiseaux dès le premier coup. Il n'en est pas de même de la "citrouille" : elle ouvre sa gueule et lance des boules blanches, mortelles. Et un coup de coûteau la laisse indifférente : comptez-en au moins cinq avant de la voir disparaître.

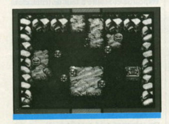
Plumes et trésors

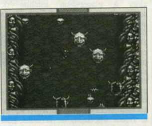
En fait, on découvre deux types de citrouilles : les rouges et les marrons.

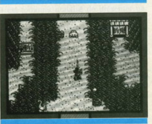












Si on les élimine, les rouges laissent un objet à l'endroit où elles étaient : des sandales, qui accélèrent le héros ; une carte, qui permet de repérer sa position (la carte est visualisée par pression sur F4) ; des morceaux d'un parchemin, dont la reconstitution complète est un des buts de l'aventure ; et encore toutes sortes d'objets dont, avouons-le, nous n'avons pas encore découvert l'utilité, harnais, bouteilles, fleurs, disques percés d'un trou... Ce ne sont pas des armes. En effet, seules les citrouilles marrons vous donnent de nouvelles armes. Eliminée, chacune laisse échapper une grande plume rouge, qui commence à voler en travers de l'écran. Au héros de la toucher pour l'attraper. Il faut alors passer à un écran secondaire par F3 : votre total de plumes y est affiché, avec différents prix d'armes. Pour huit plumes, vous aurez des flammèches à la place des couteaux (pour les monstres qui nécessitent plusieurs coups avant de disparaître, elles valent environ deux coups de couteau chacune) ; pour seize plumes, vous tirerez deux flammèches parallèles ; pour trente-deux plumes, à vous les trois boules de feu, une partant tout droit, les deux autres en diagonale. Bref, vous avez reconnu là une astuce chère à Konami, déjà utilisée dans Knightmare. Mais les plumes sont très longues à acquérir...
Certains objets peuvent être possédés en plusieurs exemplaires ; d'autres, non. Pour ceux-là, si vous détruisez une citrouille qui les cache, vous marquerez 1000 points au lieu de vous en emparer.

Ce qui n'est pas très intéressant, les points de score intervenant fort peu dans la marche et le plaisir du jeu...
Au fur et à mesure que le héros avance, le paysage se déroule par scrolling vertical. Au-delà des rangées de bambous qui bordent la clairière où il se trouve, vous pouvez apercevoir d'autres clairières, d'autres chemins, d'autres monstres... inaccessibles ? Non : ce sont en fait les tableaux suivants auxquels vous devez accéder. Une porte en pierre, souvent bien dissimulée, permet de les rejoindre. Si toutefois le héros a rammassé une pierre portant le caractère japonais inscrit sur la porte, qui alors s'ouvre...



Quelle faune !

Quand vous aurez pénétré dans cette nouvelle région, ne croyez pas qu'il n'est plus possible de faire machine arrière. Au contraire, vous pouvez repasser la porte dans l'autre sens pour revenir à la région précédente, et c'est même parfois conseillé : les régions sont de plus en plus hostiles, et vous pouvez perdre une arme ou un objet. Il sera plus simple de se les procurer à nouveau dans les régions de départ. En fait, chaque région est une suite de clairières et de chemins disposés en boucle : vous revenez toujours au même endroit tant que vous ne passez pas une porte de changement de région. Le héros prudent fera provision d'objets et de plumes dans la première région avant de s'aventurer plus loin...
Le reste, nous vous le laissons découvrir ! Par contre, comment résister à vous parler du graphisme extraordinaire de l'Oiseau de Feu ? Jamais peut-être a-t-on vu autant de monstres aussi hideux, parfaitement animés et dessinés, des paysages plus envoûtants, un univers aussi complexe ! Chaque écran est un émerveillement, et les plus beaux jeux d'arcade n'ont qu'à bien se tenir ! Quant à la musique, elle dépasse de beaucoup ce qui a été fait jusqu'alors !
On peut se demander où s'arrêteront ces incroyables méga-rom, qui tirent pleinement parti des fabuleuses possibilités graphiques du MSX 2. Encore plus fort que Vampire Killer ! Eh oui !...

(cartouche méga-rom MSX 2 Konami)



FUTURE KNIGHT

Curieux mélange : science-fiction et moyen-âge.

Les héros se meuvent tour à tour dans les entrailles d'un vaisseau spatial, l'U.S.S Rustbucket, à la surface de la planète "foisonnant de créatures mystiques" et enfin dans les dédales des couloirs d'un vaste château médiéval. Ce dualisme est l'un des atouts de ce jeu, qui n'en manque pas par ailleurs.

Le but consiste à arracher une belle princesse innocente des griffes d'un tyran : intrigue classique donc. Le prince Randolph, n'écoutant que son courage, se lance à sa recherche et se fait téléporter sur le vaisseau qui transportait la princesse lorsqu'elle fut enlevée ; et échouer maintenant sur une planète inconnue. La préoccupation première du prince le pousse à sortir du bâtiment. Mais des gardes rôdent, vigilants autant que redoutables. Le fusil à plasma ne suffirait pas à les vaincre, heureusement des armes et des pouvoirs secrets jalonnent les couloirs. L'utilisation opportune des ces objets doit vous permettre de triompher de tous les dangers.

Néanmoins le chemin est long et la réalisation d'une carte simplifiera votre entreprise.

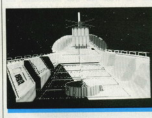
(Cassette Gremlin Graphics)

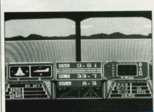
SPACE SHUTTLE

Un voyage dans l'espace

Le sous-titre inscrit sur la jaquette, "A journey into space", ne laisse planer aucun doute sur les desseins du jeu : projeter le "Msxiste" dans l'espace ! Il s'agit en effet de simuler une mission de la navette spatiale américaine. Vous allez devoir reproduire toutes les manœuvres de l'équipage, en vous aidant des informations offertes par une série de voyants et de cadrans de contrôle. Vous serez ainsi renseigné sur la position, l'altitude, la vitesse, l'angle d'entrée dans l'atmosphère et mille autres paramètres.

Le vol comporte plusieurs phases distinctes. En premier lieu, il convient de rejoindre une orbite correcte, tâche déjà délicate, puis de s'y stabiliser. Reste alors à placer un satellite de communication ; une jolie vue de la soute arrière de la navette apparaît à cet instant. Puisque cette mission est expérimentale, il faut ensuite récupérer ce même satellite, quitter l'orbite, au prix de nombreuses manoeuvres, et enfin se poser sur la base d'Edwards. A chacune des phases énoncées précédemment correspondent des fonctions particulières, dont seules les principales sont accessibles au joystick. Au travers de ce bref tour d'horizon, la difficulté peut sembler insurmontable. Heureusement,





Activision offre une documentation assez complète, rédigée en anglais, et le programme intègre intelligemment trois niveaux de jeu. Chacun d'entre-eux vous décharge d'une part plus ou moins importante des opérations : il s'agit d'une option très pratique qui permet une approche rationnelle et graduelle de la simulation.

En résumé, vous goûtez la griserie des vols spatiaux sans encourir les méfaits du mal de l'espace !

(Cassette Activision)



ALPHAROID

La trahison des robots

Cette nouvelle et étourdissante épopée spatiale présente une intrigue on ne peut plus classique. Il s'agit en effet de sauver une galaxie et ses gentils habitants confrontés à la menace des méchants robots renégats passés à la solde de l'empire Balgos. Pour mener à bien cette exaltante mission, il va falloir combattre et abattre à tour de tentacules.

L'action se déroule à deux niveaux : dans l'hyper espace bien sûr et dans les entrailles de la planète. L'épisode galactique use et abuse d'une profusion de vaisseaux et de projectiles divers, embrase l'espace du flamboiement des lasers et des missiles nucléaires. On s'ennuirait pourtant rapidement si de temps à autre des cratères ne permettaient de pénétrer dans la Cité souterraine, gardée par les fameux robots en révolte.

Commence alors une série de corps à corps entre d'immenses machines de guerre, sortes de Goldorak rompus aux subtilités des arts martiaux. Chaque victoire permet d'acquérir de nouvelles armes, des pouvoirs supplémentaires qui faciliteront les assauts contre la flotte ennemie.

L'arsenal ennemi comprend :

- Des fusées augmentant la vitesse de vol de votre unité de combat.
- Des armes portables qui tirent dans deux, cinq ou sept directions à la fois.
- Un canon à tir rapide.
- Des missiles qui explosent à distance.
- Un canon à laser.
- Une armure à champ de force.

Autant de gadgets utiles et amusants.

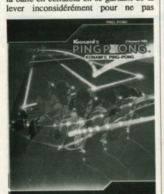
La succession des tableaux se poursuit à l'infini seulement interrompue par la lassitude ou par les crampes.

(Disquette MSX1 et 2 Eaglesoft)



PING PONG

Ping Pong !
Voici l'exemple d'une réussite totale et méritée. Cette simulation de tennis de table compte parmi les premiers jeux MSX parvenus sur le marché français, il y a déjà deux ans et demi, et subit avec bonheur les outrages du temps. Une telle longévité est exceptionnelle dans le monde du ludiciel et démontre sans ambiguité le caractère rare de ce logiciel Konami. Ce succès s'explique d'ailleurs aisément. L'idée de représenter les joueurs par une seule main tenant une raquette est une trouvaille "géniale". Les graphismes sont d'un dépouillement total, et d'un bon goût évident, s'effaçant au profit de l'action. Les effets de perspective et les rebonds de la balle apparaissent parfaitement réalistes, réalisme rehaussé par les bruitages simples mais efficaces. La réalisation ne souffre donc aucun reproche. De plus les auteurs, décidemment bien inspirés, ont reproduit fidèlement les situations du jeu de tennis de table.
Avant de penser à inquiéter l'ordinateur, il convient de s'acclimater aux subtilités de la prise porte plume, utilisée principalement par les pongistes asiatiques ; puis apprendre à choisir le coup juste, coup droit ou revers, et l'effet adéquat, coupé ou recouvert. Les difficultés rencontrées pour maîtriser ces paramètres sont déjà considérables et il est heureux de se savoir déchargé du déplacement de la main du joueur : la raquette se place en effet d'elle-même de manière optimale. Reste encore à frapper la balle en celluloïd en se gardant de la lever inconsidérément pour ne pas s'exposer au smash rageur de l'adversaire ; pour éviter une telle mésaventure, et ne pas échouer piteusement dans le filet, il est nécessaire de contrer les effets impulsés par la raquette de votre vis à vis. Les cinq niveaux de jeu permettent de régler progressivemnt votre jeu et d'éprouver vos progrès, voire de vaincre le programme ou un adversaire de chair et de sang.
(Cartouche Konami)



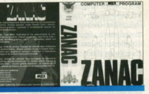
PLANETE MOBILE

Exploration périlleuse
Juste quelques lignes pour exposer l'intrigue et livrer une ou deux subtilités de ce logiciel. Je passerai sur les éléments du scénario qui servent surtout à gonfler la notice. Bien vite, il apparait évident qu'il suffit de parcourir les salles et de tuer les créatures qui y rôdent, pour finalement aboutir dans l'antre d'un monstre encore plus terrifiant. Ce shéma se reproduit bien entendu à l'infini. Plusieurs tirs sont nécessaires pour mettre à mal un opposant. Il arrive qu'un de ceux-ci, durant son agonie, libère une étoile ou une croix : dix étoiles permettent d'obtenir un désintégrateur rouge et une arme bleue. Leur combinaison accroît sensiblement la puissance de feu. L'effet des croix varie selon leur couleur : la croix bleue compte pour cinq étoiles, la violette rajoute une vie, la jaune et la rouge apportent une invincibilité toute temporaire.
On découvre finalement un jeu simple, un peu répétitif.
(Cartouche Hal)



ZANAC

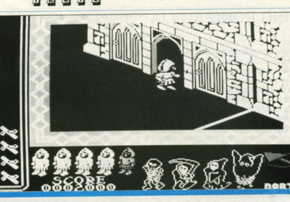
Feu à volonté
Il est toujours malaisé de présenter un nouveau jeu, principalement quand il vous donne une nette impression de déjà-vu... La solution consiste alors à établir des parallèles entre la nouveauté et des jeux connus et reconnus. ZANAC se prête délicieusement à cet exercice de comparaison tant il emprunte d'éléments aux différents ludiciels de batailles spatiales. A l'évidence il reprend le scrolling et le type de paysage utilisés dans SKY JAGUAR, sans omettre d'affiner les graphismes. Les bases au



sol en particulier s'inspirent du travail réalisé par les créateurs de NEMESIS ou LAYDOCK, bien qu'il s'agisse ici d'un logiciel MSX1. Côté déroulement du jeu, on retrouve certaines options déjà rencontrées dans les mêmes logiciels.
L'unité de combat affronte à la fois des ennemis mobiles, et armés, et le tir nourri des installations terrestres. Il ne suffit donc pas de tirer comme un forcené, encore faut-il slalomer, esquiver, avancer ou se replacer à bon escient. Pour faire face aux difficultés croissantes, il est nécessaire de profiter des armes supplémentaires, obtenues en détruisant certains bâtiments et en gobant la pastille ainsi libérée. De cette façon le vaisseau de combat pourra se voir doté d'un double tir, ou même triple, de projectiles dévastateurs, de champs de force plus ou moins efficaces ou encore de moteurs auxiliaires.
La profusion des dangers et des adversaires rendent à peine suffisant cet impressionnant arsenal !
(Disquette Eaglesoft)

CHOPPER 2

Mission de sauvetage
Un conflit atomique sans précédent a opposé deux petits états désireux de profiter des richesses minières d'une jungle d'Amérique du Sud. L'O.N.U. vous a chargé de récupérer, à l'aide de votre hélicoptère de combat, tous les survivants.
Votre hélicoptère étant totalement blindé, vous ne pouvez rien voir à l'extérieur ; l'ordinateur de bord nous restituera le paysage ! Un cadrillage permet d'estimer à quelle distance et dans quelle direction se trouve un objet. Malheureusement l'ordinateur ne visualise pas le décor, ce qui rend le jeu relativement monotone. Les objets que vous croisez sont symbolisés par des figures géométriques ; les bases de D.C.A. sont représentées par des triangles, les hélicoptères par des ronds verts, les avions par des ronds bleus, les bases (où vous pouvez vous ravitailler en essence et en armes) par des carrés bleus et les survivants par des disques rouges.
Le tableau de bord est constitué d'un indicateur de vitesse, d'un indicateur de température, de deux jauges faisant état du niveau du carburant dans chacun des réservoirs, d'un radar, d'un compas, d'un altimètre... L'ordinateur vous guidera, vous transmettra les messages radios qu'il a captés, vous fera part des problèmes de l'appareil.... et vous parlera !
Vous pouvez, grâce aux touches de fonctions : choisir votre arme (vous disposez de trois types d'armes : les rockets (4), les missiles à tête chercheuse (4) et les mitrailleuses), verrouiller vos missiles (histoire d'éviter le tir intempestif), identifier avec précision un des objets visualisé, avoir une idée du nombre d'armes qui vous reste et connaître l'état de votre monstre.
Chopper 2 tient bien la route ou plutôt les airs (les mouvements sont bien rendus). Dommage que les graphismes soient si répétitifs.
(Disquette MSX2 Aackosoft)



NIGHTSHADE ET GUNFRIGHT

Labyrinthe et labyrinthe
Il y a quelques temps déjà Ultimate sortait 2 jeux de conception toute nouvelle : des *labyrinthes* en 3D, assez complexes, dans lesquels le joueur devait retrouver un certain nombre d'objets ou de personnes éparpillés. Votre chemin était parsemé de bibelots plus ou moins magiques qui égayaient la partie. Les graphismes étaient très soignés. Leur nom ? Nightlore et Alien 8.
Ultimate ne s'arrête donc pas sur sa lancée, et publie maintenant deux softs du même rang : Nightshade et Gunfright.
Ces deux jeux très similaires reprennent bien entendu le thème du *labyrinthe*.
Nightshade vous propose de tuer les quatre entités qui saignent à blanc votre royaume. Vous devrez trouver une arme magique différente pour chaque fléau.
Dans Gunfright vous jouez le rôle d'un chasseur de primes à la recherche de despérados. Bien entendu votre périple est parsemé d'armes magiques, qui produisent sensiblement le même effet dans les deux jeux. En fait il n'y a qu'une différence entre Nightshade et Gunfright : à chaque fois que vous tomberez face à un bandit dans Gunfright vous aurez à le battre en duel, ce qui n'est pas de toute facilité et nécessite quelques heures d'entraînement. Une petite préférence quand même à Nightshade qui offre plus d'armes et de monstres différents.
(Cassettes Ultimate)

P.S. On trouve désormais ces 4 jeux Ultimate réunis en une seule compilation fort justement nommée "Unbelievable" (incroyable), vu le prix...

COME ON PICOT

Amoureux transis...de peur !
Tout commence comme une tendre histoire d'amour. Un gentil jeune homme cherche sa bien-aimée, perdue à l'intérieur d'un immeuble. Les couloirs du bâtiment sont défendus par des créatures inquiétantes, issues de manipulations génétiques audacieuses. Le fiancé éploré n'a pas le choix, il se doit d'affronter les monstres s'il désire rejoindre son amie. Picot, un fidèle compagnon, partage son aventure, l'escorte et le protège. Picot n'est pas, en vérité, un camarade commun. Il se comporte pareillement à un gigantesque globule blanc ; dévoué corps et âme à son maître, il le défend contre les agressions, absorbant et digérant les assaillants. Fidèle donc, mais demeuré aussi : la petite boule flasque, à peine égayée par deux grands yeux glauques, adopte un comportement neutre, ne prend aucune initiative. Elle se laisse pousser par son mentor, roule, bondit, rebondit, s'écrase contre les parois. Elle répond aussi aux appels et se traîne alors péniblement vers les lieux de l'action.
(K7 ou Disquette Eaglesoft)



SAMOURAI

Un vrai métier à apprendre !

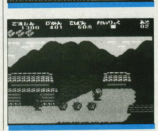
Une petite promenade au cœur du Japon traditionnel vous tente ? Ok, mais méfiez-vous : il faut devenir Samouraï pour survivre.

L'éducation du jeune Samouraï demande patience et persévérence. Et vous allez en avoir besoin, pour aller des faubourgs de Tokyo jusqu'au grand Temple d'Argent, où votre mérite sera reconnu !
Donc, vous commencez au bord de la rivière. Paysage charmant, maisons traditionnelles en arrière-plan. En haut de l'écran, divers indicateurs : le score, le temps dont vous disposez (très large, mais mieux vaut pourtant ne pas traîner), votre nombre de pièce d'or, et une jauge pour mesurer votre énergie (une vie perdue dès que la barre rouge tombe à zéro). Juste en dessous, un espace pour le moment cruellement vide : les objets que vous gagnerez s'y aligneront.
Pour le moment, vous n'êtes qu'un débutant : l'apprenti samouraï se déplace avec une lenteur de tortue, il ne peut sauter qu'à la verticale, et est donc incapable de franchir le moindre obstacle ; pour seule arme il dispose d'une sorte de petit gousset ; enfin, il est vêtu d'une sorte de caleçon rouge, absolument indigne.

La ville est mal fréquentée

De toute évidence, cette cité est un vrai repaire de brigands. Ils arrivent tranquillement, comme à la promenade. Qu'il s'agisse de bonzes douteux, de vieilles femmes tout en noir, de voyous qui lancent des bouts de bois, ou encore de ces multiples personnages étranges (l'un a un chapeau qui lui tombe sur les yeux, un autre une grande casserole sur la tête !!!), il faut les assommer avec le gousset, car le samouraï y gagne à chaque fois cinq ou dix pièces d'or. Et la ville regorge de boutiques. Seules celles dont la devanture est rouge sont ouvertes. Le samouraï, avec l'or, pourra y acheter des bols de riz, des brochettes, des "suchi" (petites friandises au poisson) : de quoi remonter immédiatement le niveau d'énergie !
Certains objets peuvent être achetés ; mais le moyen le plus simple de se les procurer consiste à faire sauter le samouraï sur des paquets éparpillés dans la rue. Il en jaillit alors l'objet, à rattraper au vol, qui peut être des chaussures (accélération du samouraï ; on peut stocker jusqu'à trois paires, il se met à courir !), des jetons, ou un vrai costume de vrai samouraï débutant, tout blanc, avec un lance-pierres. Ce costume est indispensable, car le gousset oblige à attaquer de très près les voyous. Ainsi, le samouraï est souvent touché ; il perd de l'énergie ; et il doit dépenser de l'or pour manger et se reconstituer des forces ! Par contre, le lance-pierres, vu la lenteur de déplacement des voyous, donne une grande sécurité... Attention : certains voyous n'hésitent pas, au moindre contact, à vous voler le costume ou les chaussures.
Pourtant, dans cette ville inquiétante, vous avez une amie, dans un charmant kimono orange. Tuez-la par maladresse : vous perdez votre or, et c'est juste ! Si vous la rejoignez, vous gagnez 1000 points.





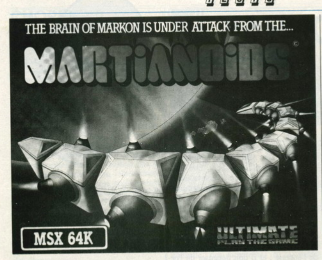


A partir de là, il faut vous débrouiller. Il y a des passages secrets ; des objets dont le pouvoir ne se révèle qu'en certaines circonstances ; et des portes à ouvrir pour changer de quartier. Il faudra en parcourir sept avant d'atteindre le Temple d'Argent !

Pour joueurs méthodiques

Les décors de Samouraï ont tout le charme du Japon traditionnel et, au fil de l'aventure, vous visiterez vraiment un univers très exotique ! Ce n'est pas une moindre qualité pour ce jeu agréable, qui risque pourtant de déplaire aux amateurs d'action violente. Ce n'est ni Rambo ni Knightmare. Vous n'êtes jamais débordé par le nombre des assaillants, jamais vraiment pris de panique. Mais il faut construire votre progression méthodiquement, en restant concentré : l'énergie file vite... Au bout d'un moment, il devient absolument nécessaire de tracer un plan de chaque quartier, car on finit par se perdre dans ce dédale de ponts, de haies, de maisons, de boutiques (mais voyons... Où est celle qui vend du suchi ? Et les sandales ?!), qui devient toujours plus complexe.
On appréciera aussi de pouvoir jouer à deux, alternativement. Mais soyez patients, une vie dure parfois très, très longtemps !
Bien que doté de toutes les richesses des mega-rom Konami, Samouraï ne connaîtra peut-être pas le triomphe de Knightmare, de Vampire Killer, ou de l'Oiseau de Feu. C'est cependant, de toutes ces cartouches, celle qui a le plus de parfum, et qui réclame le plus d'astuce. A déguster doucement.

(cartouche méga-rom MSX 2 Konami)



MARTIANOIDS

Ils veulent tout casser !

Ces frères lointains des Martiens sont franchement méchants : ils sont entrés dans votre vaisseau pour le détruire !
Un peu trouillard quand même, vous vous êtes réfugié dans une salle inaccessible, d'où vous pilotez un droïd. A lui de rétablir tous les circuits de communication informatique du vaisseau pour remettre en route les systèmes de défense ! Les martianoïds, en effet, ne sont pas fous : ils ont commencé par détruire la plupart des organes de contrôle du vaisseau. Qui leur en a donné le plan ? Pas nous, en tout cas, c'est juré !
Vous voyez le droïd sur un écran de contrôle, à gauche de l'écran : graphisme en deux couleurs, mais très fin, et en perspective, dont le style rappelle de nombreux classiques (Alien 8 entre autres). Une jauge vous renseigne sur la charge de ses batteries, un quadrillage vous donne sa position à l'intérieur du vaisseau. Le droïd peut se défendre ou attaquer : il est muni d'un "blaster", qui repousse violemment les martianoïds sans les tuer, et d'un laser, beaucoup plus meurtrier. Le plus difficile est encore de repérer et de relier les différents organes de communication indispensables à votre survie...
D'autant que les connections ne sont pas toutes évidentes...
On appréciera les messages d'aide ou de situation, très fréquents, qui s'affichent en déroulement horizontal sous l'écran de contrôle. Bien sûr, ils sont en Anglais, mais compréhensibles même pour les moins initiés.
Dans l'ensemble, Martianoïds n'est pas un jeu de combat et d'exploration très difficile. La superficie du vaisseau est assez réduite, les monstres ennemis se déplacent vite mais ne sont pas trop collants, et l'action conjuguée du blaster et du laser est d'une grande efficacité... On pourra reprocher une certaine faiblesse au bruitage, soit très banal, soit inexistant. Somme toute, un jeu qui apporte peu d'éléments vraiment nouveaux, mais qui peut constituer une excellente initiation avant de se lancer dans les véritables "monstres" de ce type de jeu, comme Alien 8 par exemple.
(cassette Ultimate)

ARKANOIDS

Le casse-briques du futur

Vous l'avez sans doute déjà vu dans un café ou une salle de jeu : Arkanoids, avec son incroyable complexité, ses 32 tableaux infernaux, ses murs inextricables et ses labyrinthes de briques, triomphe partout !
Au premier coup d'oeil, méfiance : cela ressemble fort à un casse-briques amélioré et mis au goût du jour... Exact. Mais dès la première balle, dès que cette raquette délicieusement épaisse touche la balle, rebondit sur les briques (sans toujours les détruire, bizarre...), vous avez compris : c'est un nouveau hit !
La raquette est soi-disant un vaisseau spacial. C'est tout de même important, car ce vaisseau est susceptible de recevoir divers équipements perfectionnés. Pour se les procurer, il suffit de toucher des capsules-bonus qui tombent du haut de l'écran : les jaunes ralentissent la balle, les vertes permettent de garder la balle collée sur le vaisseau et de la relâcher quand on le veut, les bleues élargissent le vaisseau (appréciable !), les bleu-clair fragmentent la balle en trois morceaux (les dégâts faits au mur sont multipliés par trois), les oranges équipent le vaisseau d'un laser (pour détruire certains "aliens" indésirables), les violettes ouvrent par miracle une large brèche dans le mur, et les grises vous donnent une vie supplémentaire. Inutile de vous dire qu'un vaisseau équipé de tous ces avantages devient pratiquement invincible !
Les briques des murs ont aussi leurs particularités : certaines ne disparaissent qu'à la suite de plusieurs coups : persévérance obligatoire ! D'autres ne sont détruites que si elles sont frappées par un certain côté. D'autres encore... Mais mieux vaut vous laisser le plaisir de la découverte !
Les graphismes sont nécessairement simples, mais parfaits, et très spectaculaires. Les fonds ne sont plus banalement noirs, comme sur les casse-briques originels, mais tramés dans diverses couleurs. Avec goût, puisque ces trames n'empêchent jamais de clairement distinguer les briques ou les mouvements de la balle.
Quant à la vitesse d'animation et à la maniabilité du vaisseau-raquette, il n'y a rien à redire : c'est un régal ! Bref, à partir du moment où vous aurez chargé ce programme (hélas sur cassette), considérez que vos trois prochaines heures lui sont entièrement consacrées. Et comptez aussi une bonne heure pour la récupération !
(cassette Imagine Software)





89 bis, rue de Charenton, 75012 PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

ORDINATEURS MSX1

- CANON V20 : 790 F
- CANON V20 + MONITEUR MONOCHROME SVI 7600 : 1 490 F
- CANON V20 + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801 : 2 990 F
- SPECTRAVIDEO SVI-838 X'PRESS 16 (compatible PC) avec moniteur monochrome : 5 990 F

avec moniteur CM 8852 (hte résolution) : 8 990 F

ORDINATEURS MSX2

- PHILIPS VG 8235 + 3 JEUX : 2 290 F
- LE PACK PHILIPS SPECIAL : ORDINATEUR VG 8235 + MUSIC MODULE NMS 1205 + SOURIS SBC 3810 + 3 JEUX : 3 190 F
- PHILIPS VG 8235 C. Livré avec le moniteur couleur VS 0070 (résolution : 600 x 285, pitch : 0,42, touche de commutation monochrome, écran anti-reflet, même couleur et design que l'ordinateur) + 3 JEUX : 3 990 F
- PHILIPS NMS 8250 + MUSIQUE MODULE + 3 JEUX : 3 990 F
- PHILIPS NMS 8255 (2 Drives) + 3 JEUX : 3 990 F
- PHILIPS NMS 8255 + MUSIC MODULE + CLAVIER NMS 1160 + MONITEUR MONO : 5 990 F
- PHILIPS NMS 8280 + 3 JEUX : 8 250 F

MONITEURS MONOCHROMES

SPECTRAVIDEO SVI7600 : 790 F
PHILIPS 7502 : 990 F

MONITEURS COULEURS

PHILIPS CM 8801 : 2 290 F
PHILIPS CM 8832 : 2 990 F

LECTEURS DE DISQUETTES MSX

SONY HBD30-W (720K) + contrôleur HBK-30 : 2 990 F
SPECTRAVIDEO SVI 707 (5 1/4", CP/M) : 2 490 F
SPECTRAVIDEO SVI 787 (2ème Lecteur, CP/M) : 2 490 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 : 350 F

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR : 990 F
SONY PRN-T24 : 1 590 F
SONY PRN-M09 : 2 690 F
CANON T22-A : 1 290 F
PHILIPS NMS 1421 : 1 990 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE : 65 F
CABLE MAGNETO : 65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 95 F
CABLE IMPRIMANTE : 250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 : 35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 : 120 F
RUBAN SBC 427 : 89 F
RUBAN SBC 428 : 110 F
RUBAN SBC 436 : 135 F
CARTOUCHE DONNÉES SONY HBI-55 : 95 F
SONY RS-232C : 990 F
SYNTHETISEUR VOCAL (français)
K7 : 290 F DISQUETTE : 350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL : 120 F
BOITE 40 DISQUETTES 3"1/2 : 120 F
BOITE 150 DISQUETTES 3"1/2 : 195 F
CARTE MULTIFONCTIONS SVI 812 pour compatibles PC (extension RAM 384 K - RS232C - Horloge) : 1 250 F

PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 : ☎
CLAVIER NMS 1160 : 990 F
PHILIPS TABLETTE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F

DISQUETTES PAR 10

5"1/4 MD/1D : 49 F
3"1/2 MF/1D : 150 F
3"1/2 MF/2DD (135 TPI) : 190 F
CASSETTE C20 : 5 F (11 = 50 F)

MANETTES DE JEUX MSX

CANON VJ-200 : 125 F
QUICKSHOT 7 : 75 F
QUICKSHOT 2 : 125 F
QUICKSHOT 5 : 125 F
JOYPAD SONY JS-33 : 125 F
SONY JS-C75 (à infrarouge) : 195 F
SONY JS-75 (à infrarouge, avec capteur) : 245 F
JOYBALL (tir auto.) : 190 F
SONY PRO JS-70 : 350 F
ARCADE TURBO : 240 F
HYPERSHOT KONAMI : 99 F
TRACK-BALL CAT : 390 F
SOURIS PHILIPS SBC 3810 : 350 F

CLAVIERS ET SYNTHETISEURS YAMAHA

CLAVIER MUSICAL YK-01 : 790 F
SYNTHETISEUR FM SFK-01 : 790 F
SYNTHETISEUR FM II PRISES MIDI 4 VOIES SFG-05 : 1 690 F
SEQUENCEUR 8 PISTES DMSI : 1 250 F
SEQUENCEUR 16 PISTES DMSI-MK2 : 1 600 F

PROMO YAMAHA

YK-01 + SFK-01 + Adaptateur tous MSX : 1790 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ASTRO PLUMBER
BUZZ OFF
CONGO
DARTS
DIAMOND MINE
JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH
MR. DROID
MOON RIDER
OLE
PANIQUE
SALVAGE
SCENTIPEDE
SMACK WACKER
SOUL OF A ROBOT
TURMOIL
VESTRON
WINTER OLYMPICS
ZOOT

☎

Promotion exceptionnelle.
Cardiaques s'abstenir !

Fermeture annuelle du 2 au 24 août

☞

JEUX EN CASSETTES A 49 F

- BACKGAMMON
- BARNSTORMER
- BMX SIMULATOR
- BOOM
- BOARDELLO
- BOP
- BUSTER BLOCK
- BUZZ OFF
- CANNON BALL
- CASTLE
- BLACKSTAR
- CHACK N POP
- CHORO Q
- CHILLER
- CHICKEN CHASE
- COLONY
- DEEPER
- DUNGEONS
- DYNAMITE DAN
- FEUD
- FIRE HAWK
- FOOT-VOLLEY
- FORMULA ONE SIMULATOR
- FRONT LINE
- GANGMAN
- HOPPER
- HUSTLER
- ICE
- INVADERS
- INVASION
- JACKLE & WIDE
- JUMPIN' JACK
- KICK IT
- KNIGHTIME
- LAZY JONES
- LE MANS
- MAC ATTACK
- MAZES UNLIMITED
- MOLECULE MAN
- MR WONGS LOOPY LAUNDRY
- MUTANT MONTY
- NORSEMAN
- NUTS & MILK
- OCTAGON SQUAD
- OH NO
- PANEL PANIC
- PROFESSIONAL SNOOKER
- ROBOT WARS
- ROCKET ROGER
- SEA KING
- SHARK HUNTER
- SKY HAWK
- SNAKE IT
- SPACE BUSTERS
- SPACE RESCUE
- SPACE WALK
- SPECIAL OPERATIONS
- SPEED KING
- STORM
- SURVIVORS
- SWEET ACORN
- TERMINUS
- TIMETRAX
- VAMPIRE
- VIDEO POKER
- WORLD CUP SOCCER
- XYZOLOG

JEUX EN CASSETTES A 75 F

- ALIEN 8
- APEMAN STRIKES AGAIN
- AUTOROUTE
- CITY CONNECTION
- CRAZY GOLF
- CUBIT
- D-DAY
- EXERION
- FOOTBALLER OF THE YEAR
- FORMATION Z
- FUZZBALL
- GUNFRIGHT
- HARVEY SMITH SHOW JUMPER
- HOT SHOE
- HUYMPHREY
- ICE KING
- JET SET WILLY 1 ou 2
- KNIGHTLORE
- MANIC MINER
- MAYHEM
- MEANING OF LIFE
- NIGHTSHADE
- NINJA 1 ou 2
- OIL'S WELL
- PUNCHY
- SNAKE RUNNER
- THE HEIST
- TIME CURB
- TOP ROLLER
- VALKYR
- WHO DARES WINS 2
- WIZARD'S LAIR
- ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

- ADVENTURE QUEST
- ARKANOID
- ARMY MOVE
- ATTACK OF KILLER TOMATOES
- AU REVOIR MONTY
- AVENGER
- BATMAN
- BEAMRIDER
- BOULDER DASH 1,2
- BUCK ROGERS
- CONGO BONGO
- COSMIC SHOCK ABSORBER
- CYBERUN
- DARKWOOD MANOR
- DECATHLON
- DEMONIA
- DESOLATOR
- EGGY
- EMERALD ISLE
- FUTURE KNIGHT
- GAME OVER
- GHOSTBUSTERS
- GROG'S REVENGE
- HEAD OVER HEELS
- HERO
- INTERNATIONAL KARATE
- JACK THE NIPPER
- KRAKOUT
- MARTIANOIDS
- MASTER OF THE LAMPS
- OCTOPUS
- PASTFINDER
- PENTAGRAM
- PITFALL 2
- RED MOON
- RETURN TO EDEN
- RIVER RAID
- RUNNER
- SLAPSHOT
- SORCERY

JEUX EN CASSETTES A 95 F

- SPY VERSUS SPY
- STARQUAKE
- TAI PAN
- 10TH FRAME
- THE DIARY OF ADRIAN MOLE
- THE HEIST
- THE WAY OF THE TIGER
- TRAILBLAZER
- UCHI MATA
- WINTER EVENTS
- WINTER GAMES
- WORM IN PARADISE
- ZAKIL WOOD
- ZAXXON

JEUX EN CASSETTES A 120 F

- A VIEW TO A KILL
- BATTLE OF MIDWAY
- DAMBUSTERS
- SPACE SHUTTLE

CASSETTES PRIX DIVERS

L'AFFAIRE VERA CRUZ 165 F
LA GESTE D'ARTILLAC 245 F
MANDRAGORE 245 F
OMEGA PLANETE INVISBLE 245 F

COMPILATIONS

COMPILATIONS 4, 5, 6, 7
(K7 : 95 F/D : 120 F)
COMPILATION 4
(Scentipede, Boom, Mac Attack, Space Busters)
COMPILATION 5
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)
COMPILATION 6
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)
COMPILATION 7
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

COMPUTER HITS (6 jeux) 95 F
COMPUTER HITS 10 (10 jeux) 149 F

FIVE STARS
(Elidon, Manic Miner, Barnstormer, Zoïds, Shark Hunter) : 125 F

KID KIT
(L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) K7 ou D : 299 F

MSX CLASSICS
(Grog's Revenge, Bounder, Valkyr, Gunfright) 145 F
MSXTRA
(Blagger, Disk Warrior, 3D Knock-Out, Super Bowl) 95 F
SILICON DREAMS
(Snowball, Return to Eden, Worm in Paradise) 145 F

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F ; D : 175 F
SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

UNBELIEVABLE
(Nightshade, Gunfright, Alien 8, Knightlore) : 145 F



SOFT-CARDS

99 F :

- BACKGAMMON
- BARNSTORMER
- CHACK'N POP
- CHORO Q
- FRONT LINE
- LE MANS
- SHARK HUNTER
- SWEET ACORN
- XYZOLOG

119 F :

- GREEN BERET
- PINEAPPLIN/FAIRY (2 jeux en 1)
- THE WRECK

SOFT-CARD ADAPTATEUR POUR TOUS MSX : 75 F

PROMO : ADAPTATEUR + 1 JEU AU CHOIX : 159 F



CARTOUCHES A 79 F

- BUTAMARU PANTS
- DRAGON ATTACK
- FRUIT SEARCH
- HEAVY BOXING
- MR CHING
- PICTURE PUZZLE
- SPACE MAZE ATTACK
- SPACE TROUBLE
- STEP UP
- SUPER SNAKE

CARTOUCHES A 149 F

- CALCUL
- CIRCUS CHARLIE
- COMIC BAKERY
- HOLE IN ONE
- MONKEY ACADEMY
- MOPIRANGER
- ROLLERBALL
- SUPER BILLIARDS
- THE WRECK
- TIME PILOT

CARTOUCHES A 190 F

- ALPHA SQUADRON
- ANTARTIC ADVENTURE
- ATHLETIC LAND
- BATTLE CROSS
- COSMO-EXPLORER
- CHOPLIFTER
- DUNKSHOT
- EGGERLAND MYSTERY
- GREEN BERET
- HOLE IN ONE PRO
- HYPER SPORT 1 ou 2
- LODE RUNNER
- MAGICAL KID WIZ
- MAPPY
- MIDNIGHT BROTHERS
- PIPPOLS
- RAID ON BUNGELING BAY
- SCION
- SKY JAGUAR
- SUPER COBRA
- TANK BATTALION
- TRACK AND FIELD 1 ou 2
- YIE AR KUNG FU 1

CARTOUCHES A 230 F

- BILLARD KONAMI
- BOSCONIAN
- BOXING KONAMI
- COASTER RACE
- COSMO-EXPLORER
- DIG DUG
- EGGERLAND
- MYSTERY 2
- FOOTBALL KONAMI
- GALAGA
- GALAXIAN
- GAMES MASTER
- HYPER RALLY
- HYPER SPORT 3
- INSPECTEUR Z
- KING'S VALLEY
- KNIGHTMARE
- NEMESIS
- PAC-MAN
- PAYLOAD
- PENGUIN ADVENTURE
- PING PONG
- PLANETE MOBILE
- QBERT
- RAMBO
- RELICS
- ROAD FIGHTER
- SPACE CAMP
- TENNIS
- THE GOONIES
- TWIN BEE
- YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

HOLE IN ONE SPECIAL 230 F
SUPER RAMBO SPECIAL 290 F
VAMPIRE KILLER 290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F - disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F - disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
COME ON PICOT
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
CRUSADER
DAWN PATROL
DOTA
EXTERMINATOR $$$
FLIGHT DECK
HAPPY FRET
INCA
JET BOMBER
LIFE IN THE FAST LINE
MACROSS
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY
PROTECTOR
RELICS
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
SPY STORY
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
TOPPLE ZIP
ZANAC



JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

L'HERITAGE 165 F/195 F
ILLUSIONS 149 F/190 F
LODE RUNNER D 190 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE 255 F/ 315 F
PYROMAN 149 F/190 F
REGATE 190 F/290 F

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K) 290 F
CHOPPER 2, 145 F
L'AFFAIRE 290 F
HYDLIDE 290 F
INFINI 290 F
LAYDOCK (720 K) 290 F
LES PASSAGERS DU VENT 320 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM 190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA 345 F
THUNDERBALL 145 F
T.N.T. 190 F
WORLD GOLF 290 F

EDUCATIFS BASIC

CUBE INITIATION
AU BASIC
(4 cassettes + manuel) 295 F
DIALOGUE AVEC UNE
SAUTERELLE 179 F
INITIATION AU BASIC
1 OU 2 179 F
MICROPROCESSEUR 189 F
ORDIDACTIC 250 F

EDUCATIFS

ANGLAIS 1 OU 2 195 F
DEUTSCH WURMCHEN 165 F
GEOGRAPHIE 179 F
LIRE VITE ET BIEN 179 F
LOGO 890 F (C)
LOS GUSANITOS 165 F
MASTERVOICE
WORDSTORE 155 F
MX DISSERT PHASE
1 OU 2 175 F
ORTHOCRACK 185 F
STAR SEEKER
(Astronomie) 120 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT 95 F/120 F(D)
CHEESE II 290 F (D)
CHEESE II + SOURIS 590 F (D)
COLOR PACK 149 F
EDDY II 190 F (C)
EDDY II + TRACK BALL 550 F (C)
GAMES DESIGNER 95 F
HIT BIT GRAPHIC MASTER 395 F (C)
HIT BIT PRINT LAB 395 F (C)
KATUVU 149 F
MSX ARTIST 49 F
SPRITE A LA BENTO 49 F

MUSIQUE

ASTROMUS 190 F
CLAVIUS 150 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE 179 F
HIT BIT MUSIC STUDIO 395 F (C)
MUE 149 F (C)
MUSIC MAESTRO 115 F
MUSIX 95 F
RYTHMAMUS 190 F



MATHS

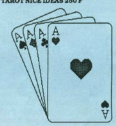
CALCUL 149 F (C)
JE COMPTE (calcul + 4 jeux) 125 F
LE MINOTAURE 160 F
MONKEY ACADEMY 149 F (C)
MX FONCTIONS 175 F
MX MATHS 175 F

SIMULATEURS DE VOL

JUMP JET 95 F
FLIGHT PATH 737 95 F
F 16 FIGHTER 290 F (C)
737 FLIGHT SIMULATOR 95 F/120 F (D)
SPITFIRE 40 120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY 190 F (C)
BRIDGE NICE IDEAS 250 F/260 F (D)
CHALLENGER (othello-reversi) 95 F
THE CHESS GAME 95 F/120 F (D)
THE CHESS GAME II (MSX2, 3D) 190 F (D)
CHESS MASTER 195 F
CLUEDO (en anglais) 120 F
CONFUSED (puzzle animé) 95 F/120 F (D)
ECHECS (Loriciels) 230 F
MASTER CHESS 49 F
MONOPOLY (en anglais) 120 F
OTHELLO COMPETITION 195 F
SOFT MANAGER 190 F (D)
TAROT NICE IDEAS 250 F



UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7) 390 F
AACKO TEXT (Disk + K7) 390 F
BANCO-GEST 199 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) 990 F (D)
COMPUTERMATES CALC
(Tableur + Graphismes, en français) 490 F (C)
COMPUTERMATES TEXT (Textes + Fichiers + Mailing, en français) 490 F (C)
DEVPAC 235 F
DEVPAC 80, 390 F (D)
DR BASIC ET MR BUG 125 F
HIT BIT CALC 249 F
MICRO-PRO (Kit 4 disks + 8 livres : Wordstar, Datastar, Calcstar, etc, en français) 1990 F (D)
MINICALC 199 F
MSX HOME OFFICE
(Textes + Fichiers) 690 F (C)
MX BASE 175 F
MX CALC 175 F
MX GRAPH 175 F
MX STAT 175 F
MX STOCK 175 F
MX TEXT 175 F
MTBASE 490 F (C)
ODIN (Assembleur) 320 F
PHITEL 190 F
PRINT X PRESS 225 F/255 F (D)
SOFT CALC (MSX 2) 490 F (D)
SOFT FONCTIONS (MSX 2) 490 F (D)
SOFT STOCK (MSX 2) 520 F
TASWORD (en français) 250 F/295 F (D)
TELKIT 270 F (D)
TEX 175 F/195 F (D)
TURBO PASCAL 790 F (D)
TURBO TUTOR 350 F (D)
TURBO DATA BASE 690 F (D)
WORDSTORE (en français) 165 F

☞

MAX HEADROOM

Nouvelle idole du monde électronique !!!

Max est une "Talking Head" entièrement créée sur ordinateur, héros artificiel d'une nouvelle série lancée par la TV américaine ABC. Une fabuleuse prouesse technique !

Chaque épisode commence par cette phrase, imprimée électroniquement : "20 minutes dans l'avenir", 20 minutes seulement au-delà de notre temps, qui suffisent à nous précipiter dans un monde poubellesque, à l'atmosphère verdâtre de films comme BLADE RUNNER et BRAZIL.

Max est blond, aux traits réguliers, les yeux clairs souvent cachés par des lunettes noires cerclées de blanc ou de noir ; il a des dents parfaites qu'il serre parfois quand il est soucieux ; il bégaye surtout quand il doit attaquer la lettre M M M à l'initiale, M comme Max, Moi, Mum...Mam...Maman. Normal qu'il balbutie de temps à autre, étant donné sa naissance récente.

Max est censé être l'alter ego d'Edison Carter, reporter intrépide d'une chaîne de télé : NETWORK 23, sorte de redresseur de tort, éternellement à la recherche de la vérité et du bien. En conséquence, Carter se retrouve constamment dans des situations difficiles et dangereuses, dont il se tire le plus souvent, à condition de ne pas perdre sa fidèle caméra, (qui peut à la fois transmettre et recevoir), grâce aux directives qui lui sont données à partir du studio par une jolie technicienne. Ces directives ont exactement le style de vos jeux bien-aimés : "Attention, vous vous trouvez maintenant dans le couloir où se cache le cerveau central, le repaire de... Tournez à droite ! Devant vous, vous allez trouver un tunnel qui..."

L'accident fatal

Malheureusement, un jour, lors du premier épisode de la série, fuyant à motocyclette l'ennemi qui le poursuit, il s'écrase sur une barrière sur laquelle est écrite HEADROOM, et la hauteur



libre : 2m50, qu'un camion doit respecter pour passer la porte sans dégât. Carter perd conscience et est jeté, plus mort que vif, dans l'atelier d'un programmeur génial qui ne cesse d'inventer des langages imagés sur son ordinateur. Brusquement sur son écran apparaît cette tête blonde, bien nette, aux cheveux tirés en arrière, à la machoire un peu carrée, qui dit s'appeler Max tandis que derrière son dos, Edison Carter sort peu à peu de son coma apparent. Max pose au petit génie fasciné les questions les plus anciennes du monde : qui suis-je ? d'où est-ce que je viens ? que fais-je dans la vie ? etc, c'est-à-dire, dans une certaine mesure les égnimes que nous nous posons tous de temps à autre. Cette tête qui ne cesse de parler a emmagasiné les dernières images vues par Carter et pense donc s'appeler Max Headroom, jeu de mot probable qu'on pourrait traduire par "espace libre au-dessus de la tête" ou bien "espace de/dans la tête", puisque cette tête occupe presque tout l'écran, l'ère de jeu qui permet à Max de tourner à droite, à gauche, et de lever les yeux pour voir au-dessus de lui, le plus souvent une autre image artificielle.

On devine aussi son complet-veston élégant, une chemise blanche impeccable, un noeud papillon ou une cravate assortie, bref un parfait gentleman, aux épaules bien vêtues, sans torse, ni jambes. Son look sage de jeune cadre contraste avec la crasse et le cheveu hérissé des punks armés de griffes et de lames acérées qui parcourent les rues, terrorisant et mutilant ceux que des chefs plus ou moins identifiables leur désignent ; en somme ce sont les bourreaux de demain, terrifiants mercenaires sans scrupule que le reporter sans peur et sans reproche tente de dénoncer. Le nom d'Edison Carter pourrait recéler aussi d'autres clés, assez transparentes pour qu'on n'y insiste pas.

Un double électronique...

Max se développe en incorporant les souvenirs d'Edison Carter, dont il est le double jusqu'à un certain point, un double électronique qui ressemble assez peu à l'homme vivant. En fait, c'est plutôt Edison qui est l'alter ego de Max. Carter est joué par le Canadien Matt Frewer, type mince genre acier, ayant beaucoup d'allant ; on le voit courant partout où de dangereux maniaques menacent l'humanité sous surveillance d'écrans multipliés partout, dans les rues, au milieu des détritus, des voitures abandonnées, des corps en sommeil ou morts, d'un paysage de cauchemar qui semble inspiré du WASTELAND, du monde en friche, de l'ordure, de T.S. Eliot.

Sur les écrans qui ne s'arrêtent de

fonctionner que lorsqu'ils explosent et se remettent en marche automatiquement, apparaissent non seulement le visage élégant de Max, mais aussi ceux, déformés, de tous les protagonistes du show, celui du jeune wiz de l'électronique, du grand director de la Chaîne 23, visages de femmes, de victimes, de criminels sadiques, de docteurs fous, etc, de tous ceux qui vivent dans ce monde optico-magique, enfumé, mortel et malodorant, du moins peut-on le supposer, nos écrans n'étant pas encore olfactifs. Et voilà brisés les reflets renvoyés par de faux miroirs où les doubles ne se ressemblent presque plus. Exit la duplicaton exacte, qui fait place à Max toujours semblable à lui-même.

Un héros qui pétille !

Max a été lancé aux Etats-Unis grâce à une pub payée, paraît-il, 4 millions de dollars par Coca-Cola. On y voit une foule d'adolescents hurlant MAX ! MAX ! MAX ! tout en buvant leur boisson favorite. Cette pub s'adresse aux jeunes branchés qui peuvent communiquer sans problème avec l'image d'un non-humain, d'un im-mortel pourrait-on dire, qui leur parle par allusions peu claires si l'on n'a près de soi le traducteur-adolescent de service. Les jeunes se reconnaissent en lui et répondent volontiers à son sourire éblouissant.

Cette somme fabuleuse versée à Max, a permis aux producteurs de la série de faire fortune, évidemment, et d'imposer le ton qu'ils désiraient à leur oeuvre, c'est-à-dire celui de la dérision, de l'autocritique, de la claustrophobie d'un avenir incertain envahi par la fange, le déchet atomique, etc, bref climat d'une certaine S.F., y compris celui du dernier livre que René Barjavel a publié avant sa mort. A la différence de BLADE RUNNER ou de BRAZIL, le ton général de la série reste bon enfant, malgré la violence qui y règne, grâce à l'humour de Max, à son sens de la parodie, à ses réparties plutôt décapantes. La voix de cet être quasi mythique arrive de toutes les directions : du ciel ou du trottoir, si bien qu'il est simple de communiquer avec lui, comme le font les personnages.

Max et son avenir

Nous verrons bientôt si MAX va s'inscrire sur cassettes et jouer avec nous, s'il va révolutionner les médias et surtout la télé, car enfin voilà un programme où l'on peut placer la caméra la tête en bas, se retrouver dans un espace inattendu, en un mot bousculer la logique cartésienne, faire fi de l'adage : la forme doit s'adapter au fond. Nous voilà bien au-delà de toute cette tradition. Assistons-nous à un nouvel art audio-visuel ayant le charme des jeux où le joueur fait partie de l'épreuve, où le spectateur a le droit de réponse, voire d'intervenir dans le déroulement de l'action dont il pourrait sous peu modifier le dénouement ? Ce qui a d'ailleurs été tenté sans résultat spectaculaire jusqu'à maintenant. Vient peut-être de se renverser une évolution à laquelle nous étions habitués : la télé et le cinéma influançant nos jeux, tandis qu'avec ce personnage bavard, c'est le jeu électronique qui inspire Max Headroom, une méga star à suivre.



Mina Cosnefroy

Nous sommes très heureux et honorés d'accueillir dans nos colonnes Mina Cosnefroy, qui a accepté d'être le correspondant permanent aux Etats-Unis de MSX NEWS.
Française d'origine, Mina Cosnefroy vit aux Etat-Unis depuis une vingtaine d'années. Elle est professeur de cinéma et de littérature française dans une université du Colorado et est également membre de l'American Film Institute, sorte d'Académie du Cinéma, dont le président est Charlton Heston.
Elle nous tiendra informés en avant-première de tout ce qui, dans les médias américains, peut nous intéresser, par un lien plus ou moins direct avec l'informatique.



ABONNEZ-VOUS

MOI, C'EST MSX NEWS, ET VOUS ?

Moi aussi, je m'abonne à MSX NEWS pour 6 numéros et je vous joins un chèque ou mandat lettre de 99 F

NOM ______________________ Prénom ______________________

ADRESSE ______________________

CODE POSTAL ____________ VILLE ______________________

à retourner à MSX NEWS - 89, rue de Charenton, 75012 PARIS

PHITEL

Le Minitel apprivoisé

Le minitel, c'est bien, mais c'est cher ! Phitel permet de stocker dans votre MSX les données de tous les serveurs.

Lorsque vous lisez un article qui vous intéresse dans un magazine, vous n'êtes pas pressé : vous pouvez le lire et le relire sans payer davantage... Par contre, à chaque fois que vous voulez consulter (par exemple) la liste des charcuteries de votre quartier sur minitel, vous devez vous reconnecter, payer pendant la consultation. Et à moins d'avoir frénétiquement noté cette liste sur un bout de papier, vous ne pouvez plus l'utiliser dès que le minitel est éteint...

Se créer des fichiers

Phitel se compose à la fois d'un cable et d'un programme sur cassette. Le cable connecte votre ordinateur MSX au minitel et les met donc en communication étroite. Le programme se charge de gérer tous les paramètres de cette communication.

Reprenons l'exemple absurde de la liste des charcuteries. Avec Phitel, cette liste va être chargée, à travers le minitel puis à travers le cable de connexion, dans la mémoire du MSX. Voilà : vous pouvez éteindre le minitel, le jeter par la fenêtre, les données sont à vous, définitivement. Vous allez pouvoir les sauver sur cassette ou disquette pour consultation ultérieure. Le programme de Phitel va même vous permettre de les organiser en un véritable fichier, classé, facile à consulter, pleinement opérationnel.

Le procédé est miraculeux, mais les manipulations sont vraiment enfantines. Le cable se branche d'un côté sur la prise Din 5 broches du minitel (à l'arrière de l'appareil), et de l'autre côté sur la prise joystick 1 de l'ordinateur MSX. Reste ensuite à charger en mémoire le programme Phitel, et à brancher au besoin un joystick dans la prise 2 : car la plupart des manipulations peuvent être faites au joystick ! Très agréable.

Il vous reste à allumer le minitel et à appeler le serveur qui vous intéresse. A partir de là, vous allez pouvoir :

- constituer votre propre fichier à partir de données sélectionnées du serveur.
- sauvegarder ces données sur cassette ou disquette
- consulter, imprimer, modifier, le fichier de ces données
- charger dans l'ordinateur une page VIDEOTEX, c'est-à-dire exactement ce qu'il y a, graphiquement parlant, sur l'écran du minitel.

Des centaines de trains dans votre MSX !

Imaginons par exemple que vous effectuiez fréquemment le trajet en train Paris-Marseille. Inutile désormais d'allumer le minitel à chaque départ ! Il vous suffit de vous brancher sur le serveur une fois, de demander la liste des horaires Paris-Marseille. Comme vous avez sélectionné sur votre MSX, dans Phitel, la fonction "début d'un nouveau fichier", les données sont enregistrées au fur et à mesure dans sa mémoire. C'est aussi simple que cela.

Par ailleurs, l'écran de Phitel facilite encore ces manipulations déjà très accessibles. Pour sélectionner une fonction, on déplace un curseur devant elle (avec le joystick ou les touches d'édition du clavier), et on valide (avec le bouton de tir ou Return). On retrouve presque la commodité d'emploi d'un logiciel à souris...

L'éventail des fonctions disponibles est complet (affichage du dernier écran, visualisation du fichier sur minitel, ajouts ou modifications sur fichiers déjà créés) et chacune est très clairement expliquée dans le manuel.

La fiabilité du procédé est étonnante, et Phitel ne semble pas connaître les mêmes problèmes que certains de ses concurrents : nous n'avons pas eu d'erreurs ou d'interruptions inexplicables d'enregistrement, et aucune difficulté par la suite pour recharger les fichiers. Evidemment, on regrettera une certaine lenteur, mais qui est surtout due aux retards habituels du mode de communication Teletel. Mais, ne l'oublions pas, même si la consultation initiale est un peu plus longue, elle est faite une fois pour toutes !

On précisera enfin que Phitel offre une option de lecture du catalogue des fichiers déjà enregistrés, avec date de création ou de la dernière modification effectuée. Evidemment, il est préférable de sauvegarder les fichiers sur disquette... C'est pourquoi on regrettera que le programme de Phitel soit livré sur cassette. Sur disquette, ou mieux, en cartouche, cette nouvelle forme de communication aurait atteint la perfection !

AACKOTEXT

Tous les ordinateurs, et les MSX n'échappent pas à la règle, sont capables de se transformer en une excellente machine à écrire. Aackotext peut vous faire découvrir en douceur la magie du traitement de texte.

Avec un traitement de texte, votre clavier devient celui d'une machine à écrire. L'écran affiche le texte que vous écrivez. La Ram de l'ordinateur conserve momentanément ce texte en mémoire. Et le lecteur de disquettes le conserve définitivement, prêt à être réutilisé. Enfin, l'imprimante imprime le texte selon la présentation et la mise-en-page que vous lui imposez.

Le menu initial d'Aackotext regroupe toutes ces fonctions essentielles et presque magiques pour le plaisir d'écrire. Avec ***Création de Texte***, vous avez une page-écran neuve, et vous entamez la rédaction d'un nouveau texte. Avec ***Sauvegarde et chargement***, vous pouvez sauver sur disquette (ou cassette) le texte écrit, ou encore recharger un autre texte, qui apparaîtra alors à l'écran. ***Impression*** vous donnera accès à un autre menu : avant de lancer l'impression du texte actuellement en mémoire, vous allez pouvoir choisir différents paramètres de mise-en-page (format du papier, papier continu ou non, impression rapide ou qualité courrier). Il est même possible de rajouter un en-tête d'une ligne, qui s'imprimera en haut de chaque page. Et si vous voulez tout vérifier avant d'imprimer, une option affiche sur l'écran chaque page sous sa forme exacte d'impression.

Revenons au menu principal. Avec le choix ***Recherche et remplacement***, vous demandez au programme de chercher un mot ou un groupe de mots dans le texte, et de le remplacer ensuite par un autre mot ou groupe de mots. Option très utile si vous faîtes du courrier : vous utilisez ainsi toujours le même modèle de lettre en remplaçant juste le nom de votre correspondant !... ***Comptage des mots*** compte pour vous les mots du texte. Utile, mais un comptage des caractères aurait été bien plus précis.

Comme sur une machine à écrire, vous pouvez définir les marges de gauche et de droite, la largeur de texte, les retraits de paragraphe, et placer des taquets de tabulation pour tracer facilement des tableaux, et ce grâce à ***Affichage et tabulation***. Enfin, vous pouvez choisir les couleurs de fond d'écran et de texte.

Aackotext réunit aussi, bien sûr, toutes les fonctions d'insertion de mots, de supression, de déplacement, etc. Les manipulations restent extrêmement simples (rarement plus d'une touche à frapper pour obtenir telle ou telle fonction), et l'apprentissage du manuel, court et très clair, ne demande pas plus d'une heure. Un outil complet et facile d'emploi, qui remplit parfaitement son rôle.

Cassette ou disquette Aackosoft

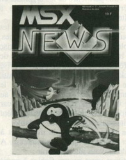
ANCIENS NUMEROS

COMMANDEZ-LES VITE AVANT QU'ILS NE SOIENT INTROUVABLES !

MSX NEWS N°1
L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers BATCH, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Choplifter, Twin Bee, Midnight Brothers, Philips Père Noël, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2
Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, Les Trucs du Caïd, Made in Japan, B.D. Rôle : le Mort-Vivant, etc.

MSX NEWS N°3
Les Monstres Attaquent, Sony Hara Kiri, Aackosoft Story, Konami, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, Transfert MSX1-MSX2, Le Memory Mapper, VG8235 : Designer, Listing : 20.000 K sous les mers, B.D. : Un Rock D'Enfer, etc.

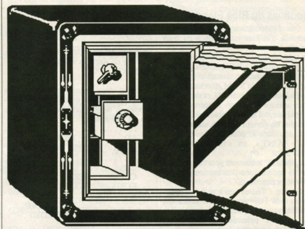


Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de SANDYX S.A. 89, rue de Charenton. 75012 PARIS. Le port est gratuit.
Prix du numéro : 19 F, sauf MSX NEWS n° 1 = 7 F.

BILAN PLUS

La comptabilité n'a jamais été un plaisir.. Bilan Plus peut pourtant vous adoucir la tâche en transformant votre MSX en un parfait et scrupuleux comptable.

Bilan Plus est un utilitaire qui s'adresse avant tout aux commerçants, aux professions libérales et aux petites entreprises. Mieux vaut ne pas lui confier des comptabilités plus loudes : ce n'est pas qu'il manque des outils et des perfectionnements indispensables , mais sa vitesse de calcul et de tri diminue sensiblement sur des fichiers de forte importance. Ne lui demandons donc pas plus que ce qu'il peut donner. De fait, le MSX est un standard d'informatique domestique...
Le logiciel se présente en deux parties : l'une contenant le programme principal, la seconde le programme d'installation. Par installation, on entend la création de deux disquettes indispensalbles, une disquette de travail, où sera stocké votre plan comptable, et une disquette d'archives. En utilisation courante, la disquette de travail est présente dans le lecteur. Mais lorsque la place y manque pour stocker de nouveaux fichiers, ceux-ci doivent être transférés sur la disquette archives. Vous conservez donc pour toujours une trace de tous vos actes de comptabilité, et pouvez recharger par la suite ceux qui vous intéressent. Cette procédure d'installation est extrêmement simple, et ne demande guère plus de dix minutes... une fois pour toutes ! Beaucoup d'utilitaires ne sont pas aussi faciles de premier abord...



La saisie des écritures

Avec Bilan Plus, l'essentiel de votre travail n'est plus un douloureux exercice de calcul, mais la simple saisie des données de votre comptabilité.
Un seul écran réunit la plupart des fonctions et informations. Vous affectez un nom à chaque compte (nom d'un client, nom d'une opération -TVA par exemple). La fiche du compte tient en un seul écran. Un tableau d'abord, séparé en deux grandes colonnes, Cumul et Solde, elles-mêmes divisées en Débit et Crédit. Le programme stocke et calcule la balance de l'exercice en cours, celle du mois en cours, et les totaux partiels et généraux. Au-dessus du tableau sont rappelés le numéro du compte, son nom et sa présence ou non dans le dictionnaire d'archivage. Ce dictionnaire est une option particulièrement utile, qui permet de retrouver en un instant la trace de tout compte effectué et enregistré. Ce qui nest pas pour autant permis à n'importe qui : votre comptabilité est protégée par "un mot de passe" de votre choix...
La saisie des écritures est bien sûr facilitée par un éditeur pleine page, qui permet librement de tout corriger et réorganiser. Un mode calculette est accessible à tout moment. Enfin, le programme contrôle la saisie en fonction du masque de fichier que vous avez préalablement défini : il refusera par exemple des valeurs trop élevées, des intitulés incompatibles, ou encore des valeurs numériques dans un champ alphabétique. L'erreur est signalée avec un message d'aide. Il est encore permis, à l'intérieur même de la saisie, de créer un compte, d'en rechercher un par son numéro ou son libellé, ou de reporter directement des valeurs, à partir de la calculette, ou du solde de la pièce comptable.
Mais c'est là une bien maigre partie des possibilités très étendues de Bilan Plus, qui se charge aussi de l'historique des comptes, de l'édition des comptes de résultats, de la gestion des journaux, du lettrage des comptes (équivalent de fiches-clients), etc. Un manuel très dense de cent pages explique toutes les manipulations en détail, sans rien laisser dans l'ombre ou au hasard. Bref, un outil extraordinairement performant, et qui nécessite seulement une formation correcte de comptable pour être utilisé au maximum de ses possibilités. Les débutants devront compter une petite semaine d'exercices avant de maîtriser pleinement ce logiciel.

N.B. Bilan Plus est garanti par son concepteur, Côte-Ouest Soft Editions, qui vous l'échangera en cas de défectuosité à tout moment. Un bon de garantie et un bon d'échange sont livrés avec le programme.

Disquette Philips MSX2,
Côte Ouest Editions

ADRESSAGE DES REGISTRES DU V9938 (MSX2)

Routines du Bios Etendu

A titre d'introduction, voyons d'abord la manière d'utiliser les routines du Bios Etendu.

La table de saut qui se trouve en tête de la Rom MSX1 vous est certainement familière. On trouve une table du même type en tête de la ROM étendue. Elle va de l'adresse 66H à 1BEH et dévie vers les fonctions les plus puissantes liées au graphisme. Dessassembler la ROM étendue en partant de cette table permet d'étudier dans le détail comment se fait un « PAINT », un « LINE », etc, en MSX2.

La même table renvoie vers des routines moins ambitieuses d'utilisation particulièrement commode.

Attention : Toutes ces routines s'appliquent à la Page active, sauf celles qui ont un caractère plus général ou celles qui servent précisément à gérer le passage d'une page à l'autre.

Les trois premières routines décrites ci-dessous s'appliquent à la page active et sont citées à titre d'exemple, les deux dernières ont un caractère plus général et répondent plus précisément à notre propos.

GRPPRT en 89H : Imprime un caractère en Screen 5 à 8
Code du caractère en Accumulateur
Position X en Accumulateur Graphique (FCB7H/8H GXPOS)
Position Y en Accumulateur Graphique (FCB9H/2H GYPOS)
Coloris en F3F2H ATRBYT
Possibilité d'opération logique suivant FB02H LOGOPR. Ne modifie aucun registre.

NBBXLN en C9H : BOX
Points de départ X/Y en registres BC et DE
Points d'arrivée en CXPOS/GYPOS
Coloris en ATRBYT, Opération logique en LOGOPR. Modifie tous les registres.

NVBXFL en CDH : BOX FILLED
Mêmes paramètres que précédente routine.

WRTVDP en 12DH : Ecrire un registre du VDP.
N° du Registre en C, donnée en B
Modifie AF et BC

VDPSTA en 131H : Lire un registre d'ETAT.
En entrée N° du registre (0 à 9) en Accu.
Ramène en Accu. la valeur lue.
Modifie F.

Il existe deux manières d'activer ces routines, les deux complètement indépendantes de tout problème de slot, ce qui est appréciable.

```
a)  ................
    LD      IX, 12DH
    CALL    15FH (EXTROM)
    ................
b)  ................
    CALL    ECRIS
    ECRIS   PUSH IX
    K...............
            LD IX,12DH
    ETC JP  15CH (SUBROM)
```

Après exécution du sous-programme ECRIS le programme continue sans autre (sans RET) après l'instruction appelante, en K.

Il faut noter que les registres alternatifs Z80 perdent leur valeur à l'occasion des appels vers Extrom ou Subrom et noter également que ces routines sont « bavardes ». Pour améliorer les temps d'accès il conviendra souvent d'activer directement les registres de la vidéo.

Adressage Direct des Registres de Contrôle

Il est indispensable de bien assimiler la procédure décrite ci-dessous, sous peine de déboires nombreux.

Pour adresser directement un registre de contrôle (ou de commande) il faut :

1) Envoyer par le port 1 le numéro du registre, étant entendu que ce numéro aura été apprêté comme suit :
Bit 7 à 1, bit 6 à 0 : 1 0 R R R R R R

Voici quelques exemples :
En mode Texte, éteindre l'écran.
Il suffit de mettre à 0 le bit 6 du registre de contrôle R1.
Ce registre vaut normalement 70 H soit 0 1 1 1 0 0 0 0 B.
Nous remplacerons 70H par 30H soit 0 0 1 1 0 0 0 0 B.

En Basic : OUT &H99,&H30
Donnée par port 1
OUT &H99,&H81
N° du registre 1, bit 7 à 1 par port 1.

En assembleur on aura :

```
DI              OU  DI
LD   A,30H          LD   C,99H
OUT  (99H),A        LD   A,30H
LD   A,81H          OUT  (C),A
OUT  (99H),A        ETC
EI
```

Autre exemple : Activer, en Screen 5 à 8, le registre d'ajustement du display R18.

Voici d'abord la signification des bits.
V V V V H H H H
H de 7 à 1 écran à gauche : 0 au centre: de 15 à 8 à droite.
V de 8 à 15 écran vers le bas : 0 au centre : de 1 à 7 vers le haut.

Pour positionner l'écran en haut à droite on enverra 78H

```
OUT &H99,&H78   D'abord la donnée
                Ensuite le registre
OUT &H99,&H92   Soit 12H (pour 18
                D) + bit 7 à 1.
```

Troisième exemple légèrement plus complexe.

Modifier directement la palette de couleurs. Nous voulons passer tous les blancs au rouge, pour simuler un éclair. Il faut nous intéresser au « Pointeur de palette R16 » qui gère 16 sous-registres P0 à P15 (autant que de couleurs). Comme précédemment, on écrit d'abord la donnée, ici le N° du sous-registre visé. Concrètement le numéro de registre P se recoupe avec le N° de coloris à modifier. On écris ensuite et toujours par port 1 le registre 16 bit 7 à 1 (ce qui nous donne 90H).

Ensuite seulement on envoie par port 2 la composition en deux octets :
Premier octet 0 R R R 0 B B B
Deuxième octet 0 0 0 0 0 V V V
R pour composante rouge, B pour composante bleue, V pour vert.

Voici la séquence en assembleur :

```
DI
LD    A,0FH    Pour atteindre P15
               soit coloris blanc.
OUT   (99H),A  C'est la donnée.
LD    A,90H    Registre 16 soit 10H
               + bit 7 à 1.
OUT   (99H),A
LD    A,71H    Composante rouge 7,
               bleue 1
OUT   (9AH),A  Pour écrire par port 2
               prendre 9A
LD    A,1      Composante verte 1
OUT   (9AH),A
EI
```

Attention : Il y a quelque part un « Bug » dans certaines documentations. Si vous n'optenez pas le résultats escompté, permuttez entre bleu et vert. Il faut savoir tatonner...

Adressage indirect des registres de la Vidéo

Supposez maintenant que vous ayez à écrire toute une série de registres, de N° croissant, ce qui se produit souvent au niveau des registreds de commande (R32 à R46).

La procédure décrite plus haut serait fastidieuse. On aimerait retrouver une notion d'auto-incrémentation, par exemple. C'est le rôle de R17. Il est indispensable d'assimiler cette nouvelle procédure pour interpréter maintes séquences de programme que vous trouverez en ROM étendue.

Elle revient à dire ceci : je préviens R17 que je vais envoyer des données qui sont à ranger dans Registre X et suivants.

Comment prévenir R17 ? Mais dans la bonne vieille manière décrite dans le paragraphe précédent.

On envoie la donnée par port 1 : ce sera le n° du premier registre à écrire.

On écrit le registre R17, toujours bit 7 à 1 et par port 1. Ensuite on envoie les données en séquence par port 3 (9BH).

Voici un exemple pris dans la ROM étendue avec les adresses correspondantes. On est en phase d'initialisation de la vidéo d'après le SCREEN sélecté. (Pour les impatients : N° screen en SCRMOD FCAFH et appeler en ROM étendue D1H - modifie tous les registres)

Il s'agit de transférer dans les registres 0 à 23 le contenu mémorisé en F3DFH et suivants et en FFE7H et suivants.

```
6CE   DI
6CF   XOR A         Met A à 0.
                    Ce sera la donnée. 1er
                    registre à écrire
                    séquentiellement.
D0    OUT   (99H),A
6D2   LD    A,91H   R17 SOIT
                    11H + Bit 7 à 1 = 91H
6D4   OUT   (99H),A C'est fait, le
                    système est amorcé.
6D6   CALL  1034H   Lit le registre
                    d'état R2 pour vérifier
                    s'il n'y a pas de
                    transferts en cours.
                    Revient ici si la voie
                    est libre.
                    Routine importante
                    pour gestion des regis-
                    tres de Commande
                    étudiés plus tard.
6D9   LD    HL,F3DFH
6DC   LD    B,8
6DE   LD    A,(HL)
6DF   INC   HL
6E0   OUT   (9BH),A On écrit R0 à
                    R7 par port 3
6E2   DJNZ  6DEH
```

Après positionnement de HL sur FFE7H on continue allègrement par une nouvelle boucle sur 16 pour écrire R8 à R23. Notez au passage que cette 2e boucle va même écrire R17 ! Ce n'est pas gênant, car R17 ne peut être adressé que directement. Y envoyer un 0 en provenance de FFF0H dans le cadre de cette 2e boucle n'entraîne aucune conséquence.

Enfin cet adressage indirect peut également se faire sans autoincrémentation des registres écrits. Il faut alors mettre à 1 le bit 7 du registre adressé indirectement. (Donc du premier élément envoyé).

Tout ceci est un peu ardu mais indispensable à connaître d'autant plus que sauf erreur on ne trouve pas encore de Moniteur MSX2 et qu'en cas de « bug » il faut ruser.

Pour ma part j'apelle tous mes programmes par un petit chargeur Basic qui travaille comme suit :
- chargement du programme en langage machine,
- interrogation s'il faut « poker » une correctio.

Cela permet de « coller » facilement un C9 (Ret) et de tatonner.

BASIC ... RECURSIF !

Un joli tour de passe-passe

Le Basic, un langage lourd, peu puissant, incapable de calculs subtils ? Pas du tout : il suffit de savoir s'y prendre ! Avec astuce et savoir-faire...

Les informaticiens utilisent assez souvent ce qu'on appelle la récursivité. Ce type de programmation existe en Pascal ainsi qu'en de nombreux langages évolués. Malheureusement, le Basic Standard ne fait pas partie de ces langages. Qu'à cela ne tienne, puisque la récursivité ne peut venir au Basic, c'est le Basic qui viendra à la récursivité.

Le principe de la récursivité paraît en théorie assez simple : il consiste à définir une fonction par rapport à elle-même. Prenons l'éternel exemple de la fonction mathématique "factorielle" : vous savez que la factorielle de x (notée "x!") est définie par :

x! = x * (x-1) * (x-2) * . . . * 2 * 1

Par exemple factorielle de cinq :

5! = 5 * 4 * 3 * 2 * 1 = 120

Lorsque l'on définit la fonction factorielle de manière récursive, on écrit :

x! = x * (x-1) !

Vérifions sur l'exemple de la factorielle de cinq :

5! = 5 * 4! or

4! = 4 * 3 *2 *1 donc, on trouve bien

5! = 5 * 4 * 3 * 2 * 1

Voyons le petit programme Basic qui calcule une factorielle grâce à la récursivité :

```
10  CLS:DIM C(20):R=1
25  DEF FNR(X)=X*C(I)
30 INPUT"VALEUR";A:I=0:GOSUB 100
40  PRINT "RESULTAT: ";R
50  END
100 IF A<=1 THEN RETURN
110 C(I)=A:I=I+1:A=A-1:GOSUB 100
120 I=I-1:R=FNR(R):RETURN
```

Ce programme fonctionne parfaitement pour n'importe quelle fonction récursive. Il suffit de modifier la ligne 25 sachant que C(I) représente le terme en (x-1). Par exemple W(x) = 3 * W(x-1) + 5 s'écrirait DEF FNR(X)=3 * C(I) + 5.

Notez aussi, que dans le but de simplifier, il est nécessaire, d'entrer une valeur de x supérieure ou égale à deux. Nous ne travaillons qu'avec des entiers.

La fonction de récursivité se trouve aux lignes 100, 110 et 120 du programme Basic. Voyons en détail le déroulement de ce sous-programme avec l'exemple précédent de 5!

On arrive à la ligne 100 avec I=0, A=5 et R=1.

Ligne 100 : A<100 donc rien

Ligne 110 : C(0)=5 I=1 A=4 on descend d'un niveau de sous-programme (GOSUB). Donc, on rajoute une adresse sur la pile.

Ligne 100 : A<1 donc rien

Ligne 110 : C(1)=4 I=2 A=3 encore une adresse sur la pile.

Ligne 100 : A>1 donc rien

Ligne 110 : C(2)=3 I=3 A=2 encore un niveau de sous-programme.

Ligne 100 : A=1 donc le RETURN s'exécute. On revient après le GOSUB, à savoir à la ligne 120.

Ligne 120 : I=3 R=1*C(3)=1*2 donc R=2 puis on remonte d'un niveau de sous-programme. On "dépile" une adresse. On se retrouve de nouveau à l'instruction suivant le GOSUB, donc toujours à la ligne 120.

Ligne 120 : I=2 R=4*C(2)=2*3 donc R=6 puis on remonte d'un niveau.

Ligne 120 : I=1 R=12*C(1)=6*4 donc R=24 on remonte comme d'habitude.

Ligne 120 : I=0 R=48*C(0)=24$5 donc R=120 mais cette fois, le RETURN provoque un retour vers le tout premier GOSUB, celui de la ligne 30. Le programme se retrouve donc à la ligne 40 et affiche "Résultat=120", ce qui est juste.

Le principe d'un tel programme consiste à créer deux piles. La première C(I) peut aller jusqu'à vingt niveaux de profondeur. Elle permet de "dérouler" toutes les valeurs de X à 2. Quand l'on parvient à la première valeur, on effectue, grâce à la seconde pile, le calcul de la fonction pour chaque valeur en remontant de 2 à X. Dans le programme Basic que je vous propose, la seconde pile est tout simplement la pile des GOSUB/-RETURN du Basic.

TRUCS ET ASTUCES

Les petits secrets du MSX

Eric Von Ascheberg, vieux baroudeur du MSX, vous livre ici, à chaud, des trucs et astuces pour mieux batifoler sur vos claviers. C'est parti !

Texte et couleurs

En mode texte 80 colonnes, on ne peut afficher que deux couleurs, une pour le texte, une pour le fond. Ce faisant, la majorité des utilisateurs n'emploient jamais le mode texte pour leurs programmes, lui préférant la haute résolution graphique. Cette solution présente plusieurs inconvénients : lenteur de l'affichage, difficulté de mise en oeuvre (on utilise l'écran comme fichier -OPEN "GRP" AS #1), problèmes d'effacement du texte, repérages, etc.
Dans la plupart des cas, le mode texte conviendrait parfaitement si l'on disposait d'un peu de couleur. Le petit programme suivant permet justement l'obtention de couleur en mode texte puisqu'il affiche une marge rouge tout autour de l'écran texte 80 colonnes. L'utilisateur dispose néanmoins de la marge pour afficher son texte.
Il suffit de modifier la ligne 60 (OUT C,&HA6) pour changer les couleurs (6=rouge, A=10 donc jaune pour le texte dans la marge). Les lignes 20 et 30 définissent la marge, faites des expériences !

```
10 SCREEN 0:WIDTH 80:COLOR
10,0,0:FOR I=&H800 TO
&H8EF:VPOKE I,0:NEXT
20 FOR I=&H800 TO
&H809:VPOKE I,255:NEXT:FOR
I=&H8E6 TO &H8EF:VPOKE
I,255:NEXT
30 FOR I=&H80A TO &H8DC
STEP 10:VPOKE I,&HC0:VPOKE
I+9,3:NEXT
60 C=PEEK(6):C=C+1:OUT C,&
HA6:OUT C,&H80+12:OUT C,&H
F0:OUT C,&H80+13
```

Ce "truc" repose sur une caractéristique du processeur vidéo V9938 inexploitée sur les ordinateurs MSX. Il s'agit de la possibilité de faire clignoter un texte en mode 80 colonnes. En effet, qui dit "clignoter" dit plusieurs couleurs (une pour la période "allumée", une autre pour la période "éteinte").

L'imprimante... sur l'écran

Voici une petite astuce fort utile à tout programmeur basic. En effet, le sous-programme suivant modifie l'affichage en SCREEN 0,80 colonnes de manière à reproduire exactement à l'écran la présentation que l'on obtient avec une imprimante : une ligne sur deux est affichée avec un fond noir alors que l'autre ligne possède un fond vert foncé. Les lignes de programmes, elles, s'affichent en jaune foncé ou jaune vif.
Lancez le programme par GOTO 62000 chaque fois que le besoin s'en fait sentir.
ATTENTION : pour fonctionner correctement, le sous programme doit être déclenché uniquement en mode texte, 80 colonnes (SCREEN 0:WIDTH 80).

```
62000 COLOR 10,0:FOR I=&H800
TO &H8DC STEP 20:FOR J=0 TO
9:VPOKE I+J,0:NEXT J,I:COLOR=
(7,0,2,0):COLOR=(6,7,6,4)
62010 FOR I=&H80A TO &H8E6
STEP 20:FOR J=0 TO 9:VPOKE
I+J,255:NEXT J,I
62020 C=PEEK(6):C=C+1:OUT
C,& H67:OUT C,&H80+12:OUT
C,& HF0:OUT
C,&H80+13
```

Si les couleurs ne vous conviennent pas, modifiez la ligne 62000. Les instructions "COLOR=" permettent de redéfinir les couleurs à votre guise.

NOUVEAUTE : L'IMPRIMANTE PHILIPS NMS 1421

Une star est née !

La nouvelle imprimante PHILIPS NMS 1421 regroupe tout ce qu'un utilisateur attend et est en droit d'attendre d'une imprimante MSX : vitesse d'exécution et qualité d'impression, facilité d'emploi et fiabilité à long terme, multiplicité d'utilisation. La NMS 1421 possède toutes ces qualités avec en plus deux atouts non négligeables : primo une très belle "gueule". Secundo, son prix : elle est nettement moins chère que la NMS 1431 tout en offrant des caractéristiques techniques identiques. (La 1431 ne sera d'ailleurs plus distribuée car elle n'a plus aucune chance face à la 1421).

Caractéristiques techniques

C'est une matricielle classique à impacts à 9 aiguilles, bidirectionnelle, offrant de nombreuses possibilités d'impression de texte : caractères droits ou en en pica, élite ou condensé, qualité normale ou qualité courrier, avec en qualité normale une vitesse maximum de 100 CPS (caractères par seconde) et des vitesses de 70, 50, 24 et 20 CPS suivant les jeux et polices de caractères. Elle offre également les possibilités de caractères gras, souligné double, double largeur, puissances, indices.
En mode graphique, elle offre huit catégories d'impression suivant le nombre de points par pouce : 60, 72, 80, 90, 96,120, 136 et 240. Le transport du papier s'effectue par entraînement à ergots pour utiliser du papier listing avec possibilités de quatre formats différents : 8, 11, 12 et 14 pouces mais on peut également utiliser des feuilles de papier classique avec un entraînement par friction. Dans ce cas, on utilise la tablette support de papier fournie avec la 1421, accessoire très pratique d'emploi qui s'adapte à tous les formats de papier. Les rubans cartouches utilisés sont les mêmes que pour la 1431: référence SBC 436, couleur noire. Ils ont une capacité d'environ 2,5 millions de frappes en qualité normale. La NMS 1421 pèse 4,8 Kg et consomme 45W.
Nouveau "best-seller" des imprimantes MSX, la NMS 1421 offre un rapport qualité-prix exceptionnel.





20 000 K SOUS LES MERS

(suite)

```
15030 IF VI(1)=0 THEN RETURN
15040 INTERVAL STOP
15050 IF VI(0)=60 THEN A=1 ELSE A=0
15060 LINE(57,17+VI(0)-A)-(57+6,17+VI(0)-6),
2,BF
15070 VI(0)=VI(0)-6
15080 VI(1)=VI(0)/3
15090 IF VI(2)=1 AND VI(1)<16 THEN CIRCLE(60
,8),4,2,,,4/3:PAINT(60,8),2:VI(2)=0
15100 INTERVAL ON
15110 RETURN
16000 REM
16010 REM --- CIRCUIT DE SECOURS ---
16020 REM
16030 INTERVAL STOP
16040 CIRCLE(108,72),4,2,,,4/3:PAINT(108,72)
,2
16050 CC=0
16060 INTERVAL ON
16070 RETURN
17000 REM
17010 REM --- POMPE A EAU ---
17020 REM
17030 RETURN
18000 REM
18010 REM --- ISOLATION FUITE ---
18020 REM
18030 INTERVAL STOP
18040 CIRCLE(172,72),4,2,,,4/3:PAINT(172,72)
,2
18050 FT=0
18060 INTERVAL ON
18070 RETURN
19000 REM
19010 REM --- BATTERIE DE SECOURS ---
19020 REM
19030 RETURN
20000 REM
20010 REM --- REMPLIS. BALLAST G/D --
20020 REM
20030 INTERVAL OFF
20040 V=STICK(0)
20050 IF V=3 THEN K1=K1+1:GOTO 20100
20060 IF V=7 THEN K1=K1-1:GOTO 20100
20070 IF V=5 THEN K2=K2+1:GOTO 20100
20080 IF V=1 THEN K2=K2-1:GOTO 20100
20090 GOTO 20040
20100 K0=1:GOSUB 21010
20110 RETURN
21000 REM
21010 REM --- EN PERDITION ---
21020 REM
21030 IF K0=1 GOTO 21100
21040 PLAY"V12O1C"
21050 ON CT GOTO 21060,21070,21080,21090
21060 K1=K1+1:GOTO 21100
21070 K1=K1-1:GOTO 21100
21080 K2=K2+1:GOTO 21100
21090 K2=K2-1
21100 K=1:K0=0:IF K1<1 OR K1>5 THEN FI=5:RET
URN
21110 IF K2<1 OR K2>5 THEN FI=5:RETURN
21120 IF K1=3 THEN CL(1)=2
21130 IF K1=2 OR K1=4 THEN CL(1)=10
21140 IF K1=1 OR K1=5 THEN CL(1)=6
21150 IF K2=3 THEN CL(2)=2
21160 IF K2=2 OR K2=4 THEN CL(2)=10
21170 IF K2=1 OR K2=5 THEN CL(2)=6
21180 IF K1=3 AND K2=3 THEN K=0
21190 PUT SPRITE 30,(37,95),CL(1),K1
21200 PUT SPRITE 31,(37,151),CL(2),K2
21210 IF K=1 THEN K=5
21220 INTERVAL ON
21230 RETURN
22000 REM
22010 REM --- DETECTION RADAR ---
22020 REM
22030 OB(0)=(RND(1)*9)+1
22040 OB(0)=INT(OB(0)*100)
22050 OB(1)=OB(0)
22060 IF OB(1)>200 THEN PUT SPRITE 28,(190,1
56),10,12 ELSE PUT SPRITE 28,(190,156),10,11
22070 COLOR 1
22080 DRAW"BM144,161":PRINT#1,STRING$(5,CHR$
(200))
22090 COLOR 10
22100 DRAW"BM144,161":PRINT#1,OB(1)
22110 RETURN
22200 REM
22210 REM --- FIN PAR BARRE ESPACE ---
22220 REM
22230 CLEAR:CLOSE:GOTO 1010
22240 RESUME 2030
22250 BEEP:RETURN
22500 REM
22510 REM --- BRUITAGE ALARME ---
22520 REM
22530 FOR SD=0 TO 13:SOUND SD,0:NEXT
22540 SOUND 7,190
22550 SOUND 8,16
22560 SOUND 11,64
22570 SOUND 13,8
22580 SOUND 0,255
22590 FOR I=0 TO 200:NEXT
22600 SOUND 8,0
22610 RETURN
23000 REM
23010 REM --- MUSIQUE DE VICTOIRE ---
23020 REM
23030 T=80
23040 T$="t=t;L8":PLAY T$,T$+"L4",T$
23050 A1$="O5C4"
23060 B1$="O5C"
23070 C1$="R4"
23080 A2$="O4A2R8AO5CDO4G2R4GA"
23090 B2$="O3FFFACCCC"
23100 C2$="O3FCFCFCFCECECECEF"
23110 A3$="B-4O5F4R8FECDC16O4B-16A2R8O5C"
23120 B3$="EB-B-GFCCC8F8"
23130 C3$="GCB-CB-CB-CFCFCFCFC"
23140 A4$="DD4DG16FE16E16F16DC2O4FGAO5D"
23150 B4$="O4B-B-B-B-FFCF"
23160 C4$="O2B-FB-FB-FB-FO3CFCFCFCF"
23170 A5$="DCR8CO4B-AEFF4C2."
23180 B5$="B-B-ECAAA2"
23190 C5$="O3CCCCCCCCFCFCO2F2"
23200 PLAY A1$,B1$,C1$
23210 PLAY A2$,B2$,C2$
23220 PLAY A3$,B3$,C3$
23230 PLAY A4$,B4$,C4$
23240 PLAY A5$,B5$,C5$
23250 STRIG(0) ON:GOTO 2810
```



C'est la nuit de la pleine lune, vous vous roulez parterre la bave aux lèvres, couvert de sueur, secoué d'horribles convulsions. L'immonde transformation commence ...
Vous allez sortir de la maison.
- Vous allez dans les bois avoisinants, go to case 2.
- Vous vous dirigez vers l'Est du village, allez à la case 4.
- Un petit tour à l'auberge ne vous déplairait pas, rendez-vous case 5.

XO 87

```
10 REM **************************
20 REM *                        *
30 REM *    Mission speciale    *
40 REM *   fini le : 23/02/87   *
50 REM *  programme ecrit pour  *
60 REM *        MSX - News      *
70 REM *    T.Bandet St Maur    *
80 REM *                        *
90 REM **************************
100 REM
110 REM
120 REM *--- PRESENTATION ---*
130 REM
140 KEY OFF:TIME=0
150 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
160 GOSUB1820:GOSUB3380
170 FORI=1TO3:PLAY"M80L64S8N10N12":NEXT
180 REM *--- 1ER TABLEAU ---*
190 REM
200 VI=5
210 COLOR12,1,1:SCREEN2,2
220 N=0
230 FORI=1TO200:P=INT(RND(1)*256)+1:O=
INT(RND(1)*192)+1:PSET(P,O),13:NEXT
240CIRCLE(255,10),40,6:PAINT(255,10),+6:
CIRCLE(255,10),60,13,R*130,,.25:CIRCLE(2
55,10),70,13,R*100,,.35:PAINT(255,28),13
250 LINE(0,5)-(256,5),4:PAINT(5,1),4:LIN
E(0,187)-(256,187),4:PAINT(5,190),4
260 CIRCLE(102,189),2,14:PAINT(102,188),
14
270 REM*****************
280 REM*               *
290 REM* DATA  SPRITES *
300 REM*               *
310 REM*****************
320 REM
330 DATA00000000
340 DATA00000000
350 DATA01111111
360 DATA00000100
370 DATA00011110
380 DATA00011001
390 DATA01111001
400 DATA01011111
410 DATA00111111
420 DATA01010000
430 DATA00111111
440 DATA00000000
450 DATA00000000
460 DATA00000000
470 DATA00000000
480 DATA00000000
490 DATA00000000
500 DATA00000000
510 DATA11100000
520 DATA00000010
530 DATA00000101
540 DATA11000010
550 DATA11111110
560 DATA11111000
570 DATA11110000
580 DATA10000000
590 DATA11100000
600 DATA00000000
610 DATA00000000
620 DATA00000000
630 DATA00000000
640 DATA00000000
650 DATA00010111
660 DATA00111111
670 DATA01111011
```

MISSION IMPOSSIBLE

```
680 DATA01011011
690 DATA11111111
700 DATA11011011
710 DATA11110111
720 DATA11111111
730 DATA01111111
740 DATA00111111
750 DATA00011111
760 DATA00001111
770 DATA00000000
780 DATA00000000
790 DATA00000000
800 DATA00000000
810 DATA11101000
820 DATA11111100
830 DATA11011110
840 DATA11011010
850 DATA11111111
860 DATA11011011
870 DATA11101111
880 DATA11111111
890 DATA11111100
900 DATA11111100
910 DATA11110000
920 DATA00000000
930 DATA00000000
940 DATA00000000
950 DATA00000000
960 DATA00000000
970 DATA00000000
980 DATA00111100
990 DATA00011000
1000 DATA00111100
1010 DATA01111110
1020 DATA01111110
1030 DATA00111100
1040 DATA00011000
1050 FORI=1TO32:READQ$:A$=A$+CHR$(VAL("&
B"+Q$)):NEXT:SPRITE$(0)=A$
1060 FORI=1TO32:READQ$:B$=B$+CHR$(VAL("&
B"+Q$)):NEXT:SPRITE$(1)=B$:SPRITE$(2)=B$
:SPRITE$(3)=B$:SPRITE$(4)=B$:SPRITE$(5)=
B$:SPRITE$(6)=B$:SPRITE$(7)=B$
1070 FORI=1TO8:READQ$:C$=C$+CHR$(VAL("&B
"+Q$)):NEXT:SPRITE$(8)=C$:SPRITE$(9)=C$:
SPRITE$(10)=C$:SPRITE$(11)=C$:SPRITE$(12
)=C$:SPRITE$(13)=C$:SPRITE$(14)=C$
1080 REM ************************
1090 REM *                      *
1100 REM * BOUCLE PRINCIPALE 1° *
1110 REM *                      *
1120 REM ************************
1130 Y=50
1140 SPRITEOFF
1150 A=STICK(0)
1160 IFA=1THENM=-5
1170 IFY<0THENY=0
1180 IFA=5THENM=5
1190 Y=Y+M
1200 IFY>180THENY=180
1210 PUTSPRITE0,(200,Y),14
1220 X=INT(RND(1)*81)+1
1230 W=INT(RND(1)*81)+1
1240 Z=INT(RND(1)*81)+1
1250 V=INT(RND(1)*81)+1
1260 U=INT(RND(1)*81)+81
1270 T=INT(RND(1)*81)+81
1280 S=INT(RND(1)*81)+81
1290 DRAW"BM10,10":PRINT#1,"VIES:";VI
1300 E=-50
1310 F=-12:G=26:H=61:I=91:J=121:K=156
1320 SC=SC+1:N=N+NIV:IFN>99THEN1900
1330 E=E+8:F=F+8:G=G+8:H=H+8:I=I+8:J=J+8
:K=K+8
1340 COU=COU+1
1350 IFCOU=15THENCOU=1
1360 PSET(N,189),COU
1370 SOUND11,99:SOUND12,1:SOUND6,100:SOU
ND7,0:SOUND10,16
1380 PUTSPRITE3,(E,Z),6:IFE>224THENE=-32
:GOSUB1530
```



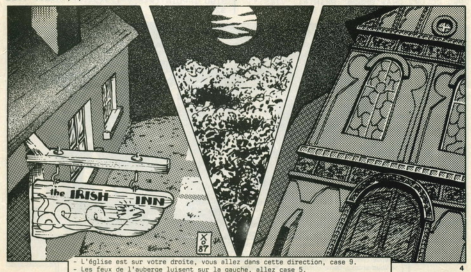


Vous êtes tombé dans un trou, dissimulé par des branchages. Les villageois accourent et vous tirent dessus avec des balles d'argent en vous jetant des torches enflammées. Exit ...

```
1390 PUTSPRITE5,(G,U),7:IFG>224THENG=-32
:GOSUB1570
1400 PUTSPRITE2,(H,W),8:IFH>224THENH=-32
:GOSUB1520
1410 PUTSPRITE1,(I,X),9:IFI>224THENI=-32
:GOSUB1510
1420 PUTSPRITE6,(J,S),10:IFJ>224THENJ=-3
2:GOSUB1590
1430 PUTSPRITE7,(K,T),11:IFK>224THENK=-3
2:GOSUB1610
1440 PUTSPRITE4,(F,V),12:IFF>224THENF=-3
2:GOSUB1610
1450 IFSTICK(ST)=1THENM=M-.5
1460 IFSTICK(ST)=5THENM=M+.5
1470 IFY<6ORY>174THEN1680
1480 Y=Y+M:PUTSPRITE0,(200,Y),14
1490 SPRITE ON:ONSPRITEGOSUB1680
1500 GOTO1320
1510 SPRITEOFF:X=INT(RND(1)*81)+1:RETURN
1520 SPRITEOFF:W=INT(RND(1)*81)+1:RETURN
1530 Z=INT(RND(1)*81)+1
1540 SPRITEOFF:RETURN
1550 V=INT(RND(1)*81)+1
1560 SPRITEOFF:RETURN
1570 U=INT(RND(1)*81)+81
1580 SPRITEOFF:RETURN
1590 S=INT(RND(1)*81)+81
1600 SPRITEOFF:RETURN
1610 T=INT(RND(1)*81)+81
1620 SPRITEOFF:RETURN
1630 REM ******************
1640 REM *                *
1650 REM *   COLLISION!   *
1660 REM *                *
1670 REM ******************
1680 SPRITEOFF:PUTSPRITE0,(200,Y),6
1690 SOUND0,0:SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND12
,16:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND
13,0
1700 FORI=1TO3:PLAY"M80L64S8N10N12":NEXT
1710 COLOR1:DRAW"BM10,10":PRINT#1,"VIES:
";VI
1720 VI=VI-1:COLOR2:DRAW"BM10,10":PRINT#
1,"VIES:";VI
1730 REM
1740 REM SI VIE=0 ALORS "GAME OVER"
1750 REM
1760 IFVI<>0THENY=50:GOTO1220
1770 COLOR3:DRAW"BM20,50":PRINT#1,"GAME-
OVER"
1780 SOUND7,&B111000:PLAY"M1L64T255CR64C
R64C64RR64CR64D#R64DR64DR64CR64C03R64B04
R64C"
1790 COLOR4:DRAW"BM50,150":PRINT#1,"SCOR
E:";SC:COLOR11:DRAW"BM10,180":PRINT#1,"V
OULEZ VOUS REJOUER ?"
1800 A$=INPUT$(1):IFA$<>"O"ANDA$<>"N"THE
N1800
1810 IFA$="O"THENRUNELSEEND
1820 REM
1830 REM   MUSIQUE
1840 GOSUB3000
1850 PLAY"L4V15M300005C04BAGGFFR59FGAFEE
DDEFGEEDDR59DEFGDDCC05C04BAGGFFR59FGAFEE
DD"
1860 COLOR7:DRAW"BM10,185":PRINT#1,"APPU
YEZ SUR LA BARRE D'ESPACE"
1870 IFINKEY$<>" "THEN1870
1880 RETURN
1890 RETURN
1900 REM
```




```
1910 REM ****************************
1920 REM *                          *
1930 REM * ARRIVEE TROU MULTICOLORE *
1940 REM *                          *
1950 REM ****************************
1960 REM
1970 SPRITEOFF
1980 IFY<100THEND=1ELSEIFY>100THEND=-1
1990 FORI=YTO100STEPD:PUTSPRITE0,(200,I)
,15:NEXT
2000 I=-50:K=0
2010 C=C+1:IFC=16THENC=1
2020 I=I+4:IFI>152THEN2050
2030 K=K+1
2040 CIRCLE(I,100),K,C:GOTO2010
2050 FORI=200TO-32STEP-4
2060 PUTSPRITE0,(I,100),15:FORJ=1TO100:N
EXT:NEXT
2070 PLAY"ABCDEFG"
2080 COLOR2,1,1:SCREEN2
2090 K=30:C=0
2100 FORI=250TO160STEP-4
2110 K=K+1:C=C+1:IFC=15THENC=2
2120 CIRCLE(I,100),K,C:NEXT
2130 FORI=253TO100STEP-1
2140 PUTSPRITE0,(I,100),15:FORJ=1TO10:NE
XT:NEXT
2150 K=30
2160 FORI=250TO160STEP-4
2170 K=K+1
2180 CIRCLE(I,100),K,0
2190 NEXT
2200 REM *************************
2210 REM *                       *
2220 REM *  BOUCLE PRINCIPALE 2°  *
2230 REM *                       *
2240 REM *************************
2250 BG=6
2260 COLOR1,1,1:CLS
2270 PUTSPRITE0,(100,100),15
2280 FORE=1TO200
2290 I=INT(RND(1)*256)+1
2300 J=INT(RND(1)*192)+1
2310 PSET(I,J),14
2320 NEXTE
2330 LINE(0,185)-(256,192),4,BF
2340 COLOR6:DRAW"BM10,185R20BM50,185R20B
M100,185R20BM150,185R20BM200,185R20"
2350 COLOR2:DRAW"BM5,5":PRINT#1,"VIES:";
VI
2360 X=100:Y=100
2370 J=30:K=55:L=80:M=105:N=130:O=-20:PI
=-10
2380 C=INT(RND(1)*250)+1
2390 PX=INT(RND(1)*100)+1
2400 D=INT(RND(1)*250)+1
2410 E=INT(RND(1)*250)+1
2420 F=INT(RND(1)*250)+1
2430 G=INT(RND(1)*250)+1
2440 H=INT(RND(1)*250)+1
2450 W=100:Y=100:Z=0:X=0:V=50:AT=0
2460 A=STICK(ST)
2470 IFA=3THENX=X+1
2480 IFA=7THENX=X-1
2490 V=V+NIV:W=W+X
2500 IFW>232THENX=0:W=232
2510 IFW<1THENX=0:W=1
2520 PUTSPRITE0,(W,V),15
2530 SC=SC+1:PI=PI+1:IFPI=185THENGOSUB27
40
2540 SOUND11,99:SOUND12,1:SOUND6,100:SOU
ND7,0:SOUND10,16
2550 IFV=173THEN3160
2560 J=J+8:IFJ>184THENGOSUB2680
2570 K=K+8:IFK>184THENGOSUB2690
2580 L=L+8:IFL>184THENGOSUB2700
2590 M=M+8:IFM>184THENGOSUB2710
2600 N=N+8:IFN>184THENGOSUB2720
```



- L'église est sur votre droite, vous allez dans cette direction, case 9.
- Les feux de l'auberge luisent sur la gauche, allez case 5.
- Vous allez dans la forêt espérant y surprendre un voyageur isolé, to go case 2.

4



```
2610 O=O+8:IFO>184THENGOSUB2730
2620 PUTSPRITE8,(C,J),14:PUTSPRITE9,(D,K
),15:PUTSPRITE10,(E,L),2:PUTSPRITE11,(F,
M),3:PUTSPRITE12,(G,N),4:PUTSPRITE13,(H,
O),5
2630 PSET(PX+100,PI),BG:PSET(PX+105,PI),
BG:PSET(PX+110,PI),BG:PSET(PX+115,PI),BG
2640 SPRITEON:ONSPRITEGOSUB2830
2650 IFPOINT(W,V+8)=6THENGOSUB2830
2660 IFPOINT(W+15,V+8)=6THENGOSUB2830
2670 GOTO2460
2680 C=INT(RND(1)*250)+1:J=0:RETURN
2690 D=INT(RND(1)*250)+1:K=0:RETURN
2700 E=INT(RND(1)*250)+1:L=0:RETURN
2710 F=INT(RND(1)*250)+1:M=0:RETURN
2720 G=INT(RND(1)*250)+1:N=0:RETURN
2730 H=INT(RND(1)*250)+1:O=0:RETURN
2740 PI=-10:IFBG=6THENBG=0:RETURNELSEBG=
6
2750 PI=-10
2760 PX=INT(RND(1)*120)+1
2770 RETURN
2780 REM ******************
2790 REM *                *
2800 REM *   COLLISION!   *
2810 REM *                *
2820 REM ******************
2830 PUTSPRITE0,(W,50),6:SOUND0,0:SOUND6
,15:SOUND7,7:SOUND12,16
2840 FORXL=8TO10:SOUNDXL,16:NEXT
2850 SOUND13,0:FORXL=1TO500:NEXT
2860 FORI=1TO3:PLAY"M80L64S8N10N12":NEXT
2870 W=50:PUTSPRITE0,(W,V),15
2880 COLOR1:DRAW"BM5,5":PRINT#1,"VIES:";
VI
2890 REM
2900 REM SI VIE=0 ALORS "GAME OVER
2910 REM
2920 VI=VI-1:IFVI=0THEN1770
2930 COLOR2:DRAW"BM5,5":PRINT#1,"VIES:";
OVI
2940 SPRITEOFF:RETURN
2950 REM **********************
2960 REM *                    *
2970 REM *     GENERIQUE      *
2980 REM *                    *
2990 REM **********************
3000 COLOR1,1,1:SCREEN2
3010 COLOR10:DRAW"BM0,30M65,115M60,123M0
,105":PAINT(5,80),10
3020 COLOR14:DRAW"BM66,116M90,120M105,11
5M142,130M150,140M186,155M207,144M217,15
2M200,170M146,156M120,159M66,132M60,125M
66,116"
3030 DRAW"BM75,138M74,143M58,135M56,128M
54,128M55,140M128,178M129,173M115,165M11
9,159M115,157M113,163M77,144M79,140
3040 DRAW"BM121,121M125,115M90,95M91,89M
173,140M170,143M130,118M125,122"
3050 DRAW"BM98,124M115,132M120,125M107,1
18M98,124
3060 DRAW"BM74,52M82,67M88,52M85,47M85,4
2M88,42M88,40M75,40M75,42M77,42M77,48M74
,52
3070 COLOR2:CIRCLE(100,135),6:CIRCLE(103
,136),6:CIRCLE(106,137),6
3080 FORIL=1TO50STEP3:FG=FG+1
3090 CLO=CLO+1:IFCLO=15THENCLO=2
3100 CIRCLE(IL,20),FG,CLO
3110 NEXT
3120 LINE(140,40)-(200,100),4,BF:LINE(15
0,70)-(190,100),15,BF:LINE(155,40)-(185,
60),14,BF:LINE(175,42)-(180,58),4,BF:COL
OR7:PRESET(140,102):PRINT#1,"MSX-NEWS"
3130 COLOR13:DRAW"BM90,5":PRINT#1,"Missi
on speciale"
3140 DRAW"BM87,15R130"
3150 RETURN
3160 REM
3170 REM    BON ATERRISSAGE
3180 REM
3190 IFPOINT(W+8,V+12)<>4THEN3350
3200 GOTO3660
```



5

Vous voici devant l'auberge et soudain, vous vous souvenez : vous aviez rendez-vous avec votre fiancée ! Mais que dire-t-elle lorsqu'elle vous verra ainsi ?
- Vous choisissez d'attendre qu'elle sorte de l'auberge, case 8.
- Vous entrez dans l'auberge, allez case 7.
- Vous retournez vers l'église, case 9.

```
3210 REM *-- VOUS AVEZ GAGNE --*
3220 REM
3230 SOUND7,&B111000:PLAY"L10S8ABCDEFBCE
FABCDFEACDBEFEAAA"
3240 COLOR4:DRAW"BM50,185":PRINT#1,"Miss
ion accomplie BRAVO"
3250 COLOR2:DRAW"BM10,100":PRINT#1,"SCOR
E:"SC+((VI*10)+(NV*100))-(INT(TIME/1000)
)
3260 SOUND7,&B111000:PLAY"S8CDEFBCEFABCD
FEACDBEFEAAA"
3270 DRAW"BM10,150":PRINT#1,"VOULEZ VOUS
REJOUER ?":A$=INPUT$(1):IFA$="O"ORA$="o"
THENRUNELSEIFA$<>"N"ANDA$<>"n"THEN3270EL
SEEND
3280 A$=INPUT$(1):IFA$<>"O"ANDA$<>"N"THE
N3280
3290 IFA$="O"THENRUN
3300 END
3310 RUN
3320 REM
3330 REM *-- NON VOUS AVEZ PERDU --*
3340 REM
3350 PLAY"S8L2702ABCDEFBCEFABCDFEACDBEFE
AAA"
3360 COLOR1:DRAW"BM50,185":PRINT#1,"Vous
 avez perdu"
3370 GOTO3270
3380 COLOR6,0,0:SCREEN0:WIDTH38
3390 CLS
3400 LOCATE6,5:PRINT"--* MISSION SPECIAL
E *--"
3410 LOCATE2,7:PRINT"   Vous etes  dans
 un  helicoptere spatial. Vous devez,
 au premier tableau, eviter les meteorit
es.    Faites attention a la meteorite
 folle (la jaune claire), elle risque de
vous causer des problemes."
3420 PRINT"  Au bout  d'un  bon  moment
 un  trou  multicolore (et non  un  trou
  noir)  vous  emportera ";
```

Vous allez mourir ! La jeune fille seule était un appat pour vous attirer là. Un groupe de villageois caché derrière les fourrés vous tire dessus avec des balles d'argent ! c'est fini ...

6



7

```
3430 PRINT" au deuxieme tableau ou vous
devrez eviter les bombes et aterrir sur
le sol bleu (et non sur les  bandes roug
es sinon c'est la mort";
3440 PRINT" et   faites  aussi  attentio
n  au  rayon  absorbeur d'etoiles !!!!!!
!!)"
3450 LOCATE3,23:PRINT"APPUYEZ SUR C POUR
 CONTINUER"
3460 IFINKEY$<>"C"THEN3460
3470 CLS:WIDTH37
3480 LOCATE5,5:PRINT"Vous arriverez ensu
ite au 3°    tableau qui est un labiryn
the "
3490 PRINT"La partie sera finie quand vo
us aurez pris toutes les caisses y figur
ant.":PRINT"Vous devrez vous familiarise
r avec   l'engin car il est tres peu man
iable"
3500 LOCATE2,23:PRINT"APPUYEZ SUR C POUR
 CONTINUER"
3510 IFINKEY$<>"C"THEN3510
3520 CLS:LOCATE5,5:PRINT"*--- NIVEAU DE
JEU ---*":LOCATE3,7:PRINT"1-FACILE":LOCA
TE3,9:PRINT"2-MOYEN":LOCATE3,11:PRINT"3-
DIFFICILE"
3530 LOCATE1,13:PRINT"Le niveau de jeu r
end le voyage plus   long suivant celui
que vous allez     choisir.(EX:Au niveau
 1 le voyage    est plus court qu'au nive
au 3)"
3540 LOCATE5,22:PRINT"VOTRE CHOIX ?"
3550 NIV$=INPUT$(1):IFNIV$<>"1"ANDNIV$<>
"2"ANDNIV$<>"3"THEN3540
3560 NV=VAL(NIV$)
3570 IFNV=1THENNIV=.2
3580 IFNV=2THENNIV=.1
3590 IFNV=3THENNIV=.05
3600 CLS:LOCATE10,10:PRINT"████████████
██"
3610 LOCATE10,11:PRINT      "█ CLAVIER ->1
 █"
3620 LOCATE10,12:PRINT      "█ JOYSTICK->2
 █"
3630 LOCATE10,13:PRINT      "████████████
█";:ST$=INPUT$(1)
3640 ST=VAL(ST$):ST=ST-1
3650 RETURN
3660 REM
3670 REM  3° TABLEAU
3680 REM
3690 REM
3700 TIME=0
3710 PLAY"ACEACEACEBGBGFEACEACEACE"
3720 COLOR6,1,6:SCREEN2
3730 COLOR6:DRAW"BM230,0D20L30D20L20D30B
M256,30L10D20L20U10D30R10D20BM180,0D20L2
0D20L10D60R30D60U20R40U20D30BM180,140D20
L10"
3740 DRAW"BM200,80D10BM0,70R20U40R60U10R
40D30L30D50R30D10R10U30L10U10BM30,30D30R
30D60R30D30L30R30U20R50D10"
3750 DRAW"BM160,120D20BM30,80D60BM30,170
R110"
3760 COLOR2:DRAW"BM10,10":PRINT#1,"VIES:
";VI
3770 LINE(40,55)-(45,59),4,BF:LINE(70,14
5)-(75,149),5,BF
3780 LINE(50,25)-(55,29),13,BF:LINE(100,
```



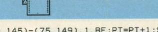
Votre fiancée sort de l'auberge.
- Vous ne résistez pas à la vue de sa peau laiteuse. Vous vous jetez sur elle et la dévorez vivante ! go to case 6.
- Vous l'appelez par son nom en restant caché derrière un fourré, case 10.
- Vous prenez peur et allez à la case 9.

8




```
95)-(105,99),12,BF:LINE(232,45)-(237,49)
,11,BF
3790 LINE(210,15)-(215,19),10,BF
3800 X=239:Y=7:H=0:G=0
3810 PUTSPRITE0,(X,Y),14
3820 A=STICK(ST)
3830 IFA=1THENH=H-.25
3840 IFH=-2THENH=-1
3850 IFA=3THENG=G+.25
3860 IFG=2THENG=1
3870 IFA=5THENH=H+.25
3880 IFH=2THENH=1
3890 IFA=7THENG=G-.25
3900 IFG=-2THENG=-1
3910 IFX<-1THENG=0:X=0
3920 IFX>239THENG=0:X=238
3930 IFY<-1THENH=0:Y=0
3940 IFY>175THENH=0:Y=175
3950 X=X+G:Y=Y+H
3960 IFPOINT(X+5,Y+2)=6ORPOINT(X+1,Y+6)=6ORPOINT(X+5,Y+10)=6ORPOINT(X+15,Y+4)=6T
HENPUTSPRITE0,(X,Y),6:GOSUB4070
```

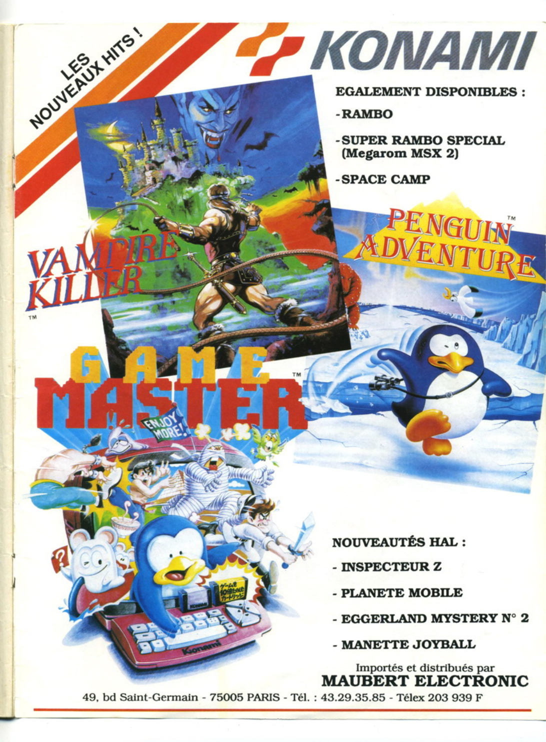




```
3970 IFPOINT(X+5,Y+10)=5THENLINE(70,145)-(75,149),1,BF:PT=PT+1:SC=SC+50
3980 IFPOINT(X+5,Y+10)=4THENLINE(40,55)-(45,59),1,BF:PT=PT+1:SC=SC+50
3990 IFPOINT(X+5,Y+10)=11THENLINE(232,45)-(237,49),1,BF:PT=PT+1:SC=SC+50
4000 IFPOINT(X+5,Y+10)=12THENLINE(100,95)-(105,99),1,BF:PT=PT+1:SC=SC+50
4010 IFPOINT(X+5,Y+10)=13THENLINE(50,25)-(55,29),1,BF:PT=PT+1:SC=SC+50
4020 IFPOINT(X+5,Y+10)=10THENLINE(210,15)-(215,19),1,BF:PT=PT+1:SC=SC+50
4030 IFPT=6THEN3210
4040 SOUND11,99:SOUND12,1:SOUND6,100:SOUND7,0:SOUND10,16
4050 GOTO3810
4060 PUTSPRITE0,(X,Y),6:SOUND0,0:SOUND6,
45:SOUND7,7:SOUND12,140:SOUND8,16:SOUND1
3,0:FORI=1TO2000:NEXT:X=237:Y=2:PLAY"M80
L64S8N10N12":RETURN
4070 SOUND0,0:SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND12
,16:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND
13,0
4080 FORI=1TO3:PLAY"M80L64S8N10N12":NEXT
4090 COLOR1:DRAW"BM10,10":PRINT#1,"VIES:
";VI
4100 VI=VI-1:COLOR2:DRAW"BM10,10":PRINT#
1,"VIES:";VI
4110 REM
4120 REM SI VIE=0 ALORS "GAME OVER"
4130 REM
4140 IFVI<>0THENX=239:Y=5:RETURN
4150 COLOR3:DRAW"BM20,50":PRINT#1,"GAME-
OVER"
4160 SOUND7,&B111000:PLAY"M1L64T255CR64C
R64C64RR64CR64D#R64DR64DR64CR64CO3R64BO4
R64C"
4170 COLOR4:DRAW"BM50,150":PRINT#1,"SCOR
E:";SC:COLOR11:DRAW"BM10,180":PRINT#1,"V
OULEZ VOUS REJOUER ?"
4180 A$=INPUT$(1):IFA$="O"THENRUNELSEIFA
$="N"THENENDELSE4180
4190 ´*************************
4200 ´*                       *
4210 ´*    C´EST FINI !!!!!   *
4220 ´*    A VOUS DE JOUER    *
4230 ´*      MAINTENANT       *
4240 ´*                       *
4250 ´*************************
```

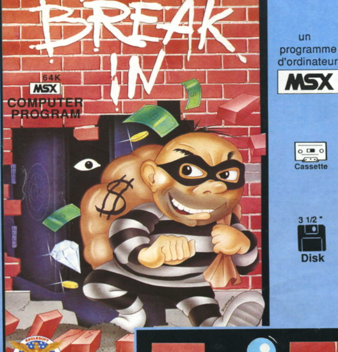
Bravo William ! Sans vous montrer, vous avez réussi à expliquer votre situation à Olga, fiancée compréhensive au grand coeur. Elle a juré qu'elle allait vous aider et expliquer votre cas aux villageois. Grâce à son amour et sauvé par votre repentir, le curé du village a pu vous exorciser. Vous avez repris définitivement votre forme humaine et l'horrible malédiction semble anéantie. Vous allez pouvoir épouser Olga, avec la bénédiction de ce cher curé. Vous vivrez heureux très longtemps et aurez beaucoup d'enfants ... Mais êtes-vous bien sûr qu'iln'y aura pas de Loup-Garou parmi votre descendance ? Eh, eh, eh, eh, eh...





LES NOUVEAUX HITS !
KONAMI
EGALEMENT DISPONIBLES :
- RAMBO
- SUPER RAMBO SPECIAL (Megarom MSX 2)
- SPACE CAMP
VAMPIRE KILLER
TM
PENGUIN ADVENTURE
TM
GAME MASTER
TM
ENJOY MORE!
NOUVEAUTÉS HAL :
- INSPECTEUR Z
- PLANETE MOBILE
- EGGERLAND MYSTERY N° 2
- MANETTE JOYBALL
Importés et distribués par
MAUBERT ELECTRONIC
49, bd Saint-Germain - 75005 PARIS - Tél. : 43.29.35.85 - Télex 203 939 F

BREAK IN



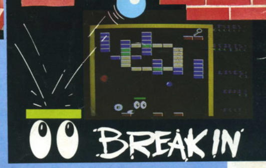
un programme d'ordinateur MSX

créé par ByteBusters

Cassette

3 1/2" Disk

Que le rêve devienne réalité: faste et richesses libres d'impôts. Break in! Enfoncez les portes, l'une après l'autre. Sortez de votre train-train. Break In... et devenez riche!





Eaglesoft Software Publishers • B.P. 3111 • 2301 DC Leiden • Pays-bas.